

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年05月号
Two Dimensions Manic
2009
May.
7
总第七期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
4GB DVD光盘：
东方例大祭6音乐精选
高解析精美壁纸
日本同人游戏精选
东方同人漫画红魔馆主题
『刻痕3』二次元狂热首发版
SOUNDHORIZON专题影音
灵异传
PC
二次元狂热编辑部制作
ISBN 978-7-900433-41-1
齐鲁音像出版社
SOUNDHORIZON传奇
循环往复的昼与夜、
生与死的Roman
中国同人新作
鹫鸶 镜花水月
幻想乡生存指南
幼小的黑夜之王与湖畔的红色洋馆
舞动在苍青色下的迪波物语
Studio e.go
与山本和枝十二年纪行
刻痕III
封面故事
Eclipsed SinnerS
山本和枝海报
中国原创东方海报 主题彩绘
最强“京黑”神猫的逆袭
东京动画节见闻以及揭露凉宫续作的骗局
在炼狱中燃烧的亡灵
十六夜“馒馒来”纸模
杂谈4月新番『phantom–PHANTOM OF INFERNO』
INFINITY系列灵魂人物之一首次接受中国媒体采访
本刊独家专访中泽工



腐动漫、腐Drama、腐游戏、腐同人，有关"腐"的一
801彼女
2009
总第三期
5
定价：25.00
YAOI KANOJ
二次元狂热 姊妹
DVD
●同人游戏试玩版
●最新BL DRAMA欣赏
●动画作品欣赏
●大尺寸BL壁纸
『801彼女』05月号（总第三期
2009年4月22日上市

二次元狂热

2009 年 05 月号 / 总第 7 期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：RiE
本期封底作者：KD

执行主编：JEDI
特约翻译：HEJOB、Zyy、ASFOG
特约校对：猫流、玖羽、秋叶、琴酒、命运
美术总监：谭冬雪
美术编辑：袁千岁、红音萤
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
意见反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
投稿信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对 Soundhorizon 以及工口游戏 cosplay 有爱的 Coser，请务必联系我们，成为我们的模特~

联系方法

MSN jediliao@hotmail.com
Mail liao.huiqi@gamespot.com.cn





Contents 2009.05

光盘目录

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

河蟹子の相谈室



注意：《二次元狂热》（还有《801 彼女》）的读者回函投寄地址从本期开始启用更简便的邮箱形式：

北京市 100086 信箱 82 分箱《二次元狂热》编辑部
邮编：100086





二次元狂热第八期封面封底预览：

封面是来自“萌娘计划”的《Gal Project ~ Starry Dreams ~》
封底是来自“萌姬联盟”的《歌姬の休日》

告别 KKryu

3 月 28 日，在 Nico 动画上非常有人气的“北京娘”KKryu 与中国同人乐师拉丝（“夜降萃梦乡”编曲）举办了第一次也是最后一次 Live，不仅有精彩的翻唱，更有几首原创的歌曲，比如在 Nico 上让日本观众惊呼的高质量镜音同人 MV『纺歌』以及首次亮相的新曲『5400 秒的离别』。以成为职业声优为目标的 KKryu，如今正在日本的声优学校里进修，相信以她的实力，一定不会让 Fans 们失望。KKryu，加油!

TMA 的东方

TMA 本月有 MF 的壁纸一张，另外“东方”的全家福也出来了，博丽灵梦意外地很可爱?



日本宅男热评《二次元狂热》

“中国のオタク向け雑誌「二次元狂熱」第 4 号も相変わらずアレなようです！”



在中日宅圈小有名气的日本宅男“百元籠羊”开设的 blog“日中文化交流”，一直有在介绍中国相关的动漫消息和事件。在清华大学，我们曾经将《二次元狂热》赠送给这位在北京多年的日本友人，因此也托他的关照，在 blog 上用日语介绍了第四期的情报，被人转到 2ch 后迅速成为话题。各位《二次元狂热》的中国读者们，你们可是与中国和日本的宅男们关注着同样的内容哦~

ID 萌萝 不详
来自：安徽淮南

泪流满面啊，本期终于三次元退散了，这才是余心中最理想的 2DM 啊~看了这么多期的相谈室，每每看到只有河蟹子一个人支撑着的相谈室，总感觉很寂寞呢，一个人太孤单了。果然！！！河蟹子还是应该有个妹妹，妹妹多好啊~名字余都想好了，既然要“和谐”，就一定不能少了“有爱”，所以，妹妹的名字就叫“优爱”。并且有姐控属性，百合绽放的相谈室……（捂脸）

：不如来征集一下设定比较好? 如果是妹妹的话会是怎样的呢? （期待）

ID 逆鳞 女
来自：浙江嘉兴

我瞬间想起拿起你掏钱时，那家店的大叔对我暧昧的一笑，还说：“很不错的哦~~~”现在看来，原来是你们把“エロ”隐藏在了“二次元”中，而“二次元”本质就是“エロ”吗? 啊呀！我真是买了本糟糕的杂志啊，可我偏偏很喜欢，原来糟糕的是我自己啊……

：我们一直很正常很健康好不好? 人一旦内心糟糕，看到的一切都会变成……

ID 陈志坤 男
来自：湖北武汉

CG 集不要删图~啊啊啊~~~《二次元》本身是一本非常专业的书，可送的 DVD 竟然删图，实在是太稀烂（?）了啊。

：不删图的话我们就要被删掉了！（瞪）

ID 猫斯特洛夫斯基 男
来自：河北石家庄

（因为不敢得罪京蜜），你们自称是做真正宅的杂志，但还是向读者妥协了，因为被喷了。其实主要还是你们也要生活啊，衣食父母是不能得罪的啊。你们向生活妥协了。

：其实……很大部分原因是因为神猫大人太忙了所以拖稿了（而且还对我们进行了勒索），你看这期他不就又杀回来了么?

ID 风吟 男
来自：湛江

《二次元狂热》的推广价会延续到什么时候呢？是传说的“永远的 20 元”吗？

：嘘……不要让 BOSS 听到……

ID 吴卓 女
来自：广西玉林

我是一只宅腐通吃的小萝莉，但是我很乖哦，18 岁之前是不玩 GAL 游戏的。所以我决定要做河蟹子二号，宇宙河蟹委员会会长，争当一流河蟹人员，为宇宙河蟹事业做出自己的一份贡献！好，谢谢大家，我的演讲结束。（落幕）

：只、只有 12 岁的读者！！河蟹之风比我们预想的要更深入群众……

ID H 君 男
来自：不详

为什么封面上的缩略图会在那个位置啊！！掀桌！

河蟹子：（青筋）你以为会在哪个位置啊！把桌子翻回去！

ID 森 女
来自：丽水

咱有从第一期到现在的所有《二次元狂热》，每回去 TB 的时候总会看看《二次元狂热》的价格然后蹲到墙角去计算自己可以赚多少钱（当然咱是不会卖的）。

：奸商自重……

ID 狼亦心 男
来自：江苏苏州

话说买这本书还有个小插曲，由于一个月要买很多杂志，导致买此书时几度犹豫（经济实力不够啊……），考虑再三后拿了书与 20 元给老板，要走时老板又找了我 8 元，随后，拿着杂志与 8 元的我瞬间成为世界上最接近光速的生物……

：这一刻我和书店老板泪流满面……

ID 茧 女
来自：不详

某与同学（腐女一只）均是颇有“宅”度的生物——其中我的性质更糟糕，U 盘里装满了很 HX 的物资 = =|||。这样的我们将同样很 HX 的 2DM 奉为神物——最终，在我的教唆下，俺的同学终于也沦为了《801》的奴隶。现在我买 2DM，她看 801，互相补充……



来自上期介绍的某 U235 同人本的一位作者 B.C 的画稿

：请各位《二次元狂热》的宅男宅女们多发展一下身边的腐男（会有么？）腐女加入“801”的行列，可以降低收好人卡的机率哦！

ID 吃肉不吃素 男
来自：？

本来打算和前几期一样收藏回函不寄的，没想到这期买的三本有一本里面有两张回函，所以上应天意，下顺民情寄一次。这个政策很好嘛，强烈要求以后每本杂志附四张回函，分别回寄、收藏用、布教用、清洁用 XD。

：清洁用……难道是？？？这纸也太硬了吧？

ID あすか 女
来自：不详

本来河蟹子的设定是很好的，但目前她只是不痛不痒地每封信吐一句槽。让人缺感觉，为什么不更突出一点个性呢，吐槽也要吐槽得有个性，让人觉得“腹黑冷萝莉，萌～”或是“很适合调戏”之类的……

：我是怨念造就的存在，所以我的存在也都只能充满了怨念……（其实是因为人手不够焦头烂额啦！希望下次能带来不一样的感觉吧）

ID B.C.
来自：江西南昌

关于杂志我想说几句话，首先：很棒！至少在杂志本体你们是怎么认识人渣香、9 叔、雷总这些人的？当我在杂志上看到那么多熟悉的名字时我的心情是何等复杂……既兴奋又纠结。最后是我个人的一点意见：是不是考



高町奈叶 广东 肇庆（15 岁少女）

虑开个原创专栏。专门放读者投稿（不是邮件）的图文之类的。或者开放一个原创者交流平台之类的板块。尽管是个人意见，不过我还是比较希望能够被采纳。

：我们一直很欢迎大家给我们投画稿的，也许今后会有关于河蟹子的同人企划也不一定哦……至于这本书的主编为啥会认识他们，因为天下基友是一家呀（喂……）

ID 七濑 Kaede 女
来自：不详

河蟹子你那句“欧尼酱”越发地萌啊～想想我有个感觉上很像长濑奏的妹妹（不是亲的），而且还是个贫乳少女，梦想是穿上女巫装，多萌啊～

：好邪恶的姐姐……你都对无辜的罗丽做了什么啊！

ID Steak 女
来自：上海

另外关于 A 娘出走，我在网上看到有人考据说 A 娘和几乎所有的乐团人员都关系不好，据说在乐团 LIVE 的庆功宴上都没有人向她敬酒，我是没看过实际视频，想问一下是否确有此事，虽然我比较希望相信玖大的看法，但真如这种考据说法也不是没可能，同人时只有笔下操刀做音乐，商业化之后却要和大量乐手搞好关系，不是一个两个，而是全体的话确实会让陛下左右为难了，本人考据能力十分低下，希望玖大告诉我这是不是事实。即使把米拉的 LIVE 看了 4 遍还是搞不懂，14 首中 ELLEN 那个割腕的动作什么意思，积极等待玖大人对 Moira 的详解。

：玖羽的意见是“目前没有证据可以支持这种说法。”

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

在 3DGalgame 中加入人脸识别系统！看看，这才是真正的科技以人为本，需求推动创造！我们坚信，随着人工智能的应用，宅男们将会越来越幸福，越来越脱离三次元的世界……

>>科技以人为本！人脸识别技术引入 3D 工口游戏

在第一期《二次元狂热》中，我们曾报道过有家游戏公司将立体眼镜技术结合到 3D 工口游戏中以产生惊人虚拟现实体验的新闻；而日本人在这方面似乎一直保持着旺盛的开发能力，近期他们又成功地将尖端虚拟现实技术应用在工口游戏中——人脸追踪识别系统（Face Tracking）。

有趣的是，这个系统在游戏中的应用同我们在第二期中介绍的"虚拟首办"类似——只不过是反过来。特别定制的软件可以通过摄像头来识别玩家的脸，从而在游戏中实现和虚拟女主角的互动。目前该公司公布的功能主要包括以下几点：游戏中的女孩会盯着玩家的脸看，当玩家移动的时候她也会转动眼睛或者头部；同时玩家也可以通过移动自己的位置来改变视角，比如要是弯腰下来，就可以看到裙底风光；更神奇的是根据其宣传，游戏中的女孩会识别玩家的形象，由人工智能自动作出动作和说话，比如欢呼着向玩家跑过来之类，还可以实现更多的互动行为（具体就不细说了嘿嘿）……



ゲーム世界と現実がリンクする。











>>每天 24 小时都可以和"二次元女友"在一起卿卿我我？

2009 年夏在 NDS 上将有一款"可触摸"的 Galgame 推出，名为『LovePlus』，其特别之处在于游戏里的时间和季节与现实中完全同步，里面的二次元女友也会按照作息时间作出不同的反应，长时间不去和她们约会也是不行的——从某种意义上，类似一些电子宠物游戏？当然，借助于 NDS 的触摸屏，玩家还可以做一些更有趣的事情，具体嘛……



>>田中理惠写真集大胆出位，性感身段诱惑宅男

作为大家熟悉的声优，田中理惠的声音自然不必多说，然而她在近期发售的个人写真集『彩リエ』中，却首度大胆出位，展现她那动人的身材！至于有多出位，看封面就知道了，各位宅男有没感觉鼻腔血管开始膨胀？

>>竞争激烈，秋叶原女仆店打音乐牌

秋叶原的女仆店也挺难做的，大家都是一种定位，要生存就得靠新点子了。近期一家名为"cafe la vie en rose"的女仆咖啡就选择了"音乐牌"。和一些找外援来演出的女仆店不同，这家以"蔷薇"为名的店里的女仆们都能演奏乐器或唱歌。另外店长还编了一个"设定"：很久很久以前，洋馆的少爷很喜欢蔷薇，经常邀请客人们来家里欣赏他最得意的蔷薇；而大家赏花时还可以顺便品尝香浓咖啡，沉浸在幸福与快乐中，于是，这家咖啡店就起名为"蔷薇色人生"……





>>平野绫新推写真集，泰国之行大胆放开

5 月 27 日平野绫的新写真集『Girlfriend』将上市，目前正在火热预订中，这次的拍摄场地是在令人心神荡漾的泰国普吉岛，似乎也会让这位脸蛋身材在声优中都算上品的当红偶像大胆起来。在平野绫的博客中，她曾透露这次的写真集拍摄中有"在别墅游泳池穿比基尼"、"谷间若隐若现"等要素，令怪叔叔和宅男们心动不已。以后声优们也会走性感路线吗？

>>可以自动将普通动漫图片头像替换成"馒馒来"的网站

关于"馒馒来"（ゆっくりしていってね）相信本刊的读者已经比较熟悉了，如果还不明白是怎么回事，只要拿起我们每期都有的大头折纸就明白了吧？最近有家网站声称自己开发了一个程序，可以自动把普通的动漫图片中的人物头像转换成"馒馒来"，不过据笔者测试，貌似只有他们自己的示范图能用……总的





来说是一个不错的创意。该网站地址是 http://noo.sakura.ne.jp/yukkuri/，只要把图片地址贴进下面的输入窗口在点按钮就可以转换了。

>>挑战极限的诱惑版向坂环首办

你可能已经见过很多种性感主题的首办，但即将于 5 月发售的这款由 2%担任原型的向坂环，绝对可以在第一时间给你强烈的视觉刺激。看到那个夸张的 pose 了吗？其实是可以躺在一个球上尽力展示身体曲线的，而服装，自然也……



>>身高只有 1 米的 Galgame 女主角，这该怎么……

一家名为“乙女公房”的 Galgame 社公布了他们的新作“**アリスまぺっと～見習い魔法使いとゴスロリ人形三姉妹～**”，故事的女主角是三个想要变成人的少女人偶。按说这也都是用烂了的设定，但本作的特色在于，最小巧的人偶“水凉”的身高只有 1 米，从画面上来看，对比两个姐姐也都有显著差别。也许，这种邪恶的设定会直击某些宅男心中的阴暗面……



>>日本首家女仆美容院在秋叶原开张

想想我们已经介绍了多少种“女仆”了？有女仆赌场，女仆按摩室，如今又有了女仆按摩院……这家名为“**モエシャン**”的美容院到底要开给什么人消费呢，为宅男修整胡茬（而且貌似女仆也不太萌的样子）？怎么感觉还是做成执事美容院更靠谱一些吧？



>>军事狂头顶青天！『Cat shit one』动画化



在《二次元狂热》第三期中，我们曾介绍了日本最强军事漫画家小林源文和他的代表作『Cat shit one』。在东京动画节上，我们惊喜地看到了该作的 3D 动画版，无论是造型还是战斗细节都堪称完美。而且顺应局势，动画版的舞台发生在阿富汗。虽然『Cat shit one』除了越战背景还有一个在阿富汗的外传，但兔子们的敌人是苏军；这次波塔斯基等人将面临的是更有挑战的反恐作战。值得注意的是，当地人并非大家猜测的骆驼，设定中他们是以山羊的形象出现。

>>Galgame 游戏公司愚人节大放假新闻

日本游戏公司的愚人节新闻一向精彩而幽默，今年大家不仅可以看到各家公司的“震撼性新作”，还能发现某神兽的身影……













如果你看过『听听同人音乐』这本书，或许会记得里面的某句话，已然占据同人音乐半壁江山的东方系音乐早已成为一种对编曲技巧的炫耀。虽说早年对叶键系的音乐进行重新编曲也曾经是同人音乐的一大宗，但就质和量来讲都远远不及东方，这是一个由东方世界的创世神主ZUN所创造的神话，用区区百来曲（ZUN神主还出过自己的CD，为西方Project写过曲子，另外还有旧作中的BGM，但东方的二次同人中会用到的多半还是红魔乡到地灵殿的一些曲子），为无数的同人团体提供了取之不尽用之不竭的灵感源泉，给了他们一个尽情挥洒灵感，炫耀编曲才能的平台，这不能不说是一个奇迹。

深为东方世界所着迷的同好们，一遍一遍的聆听着那些早就烂熟于心的旋律，因其编曲方式的不同又获得了全新的感悟，虽说一张张同人专辑的创作者和听者分属于不同的领域，但大家都同样的热爱着东方世界，音乐于是成了大家沟通爱的桥梁。每年的例大祭，就是传播爱的最大平台，今年的例6当然也不例外，接下来就让笔者来为大家介绍一下本届例大祭上的有爱作品吧！

乐符「祭歌悠远」

——评点东方例大祭6音乐

DVD ROM ATTENTION 收录在光盘中 请对照参看 CHECK & PLAY!

文/石马戒严

◆团体：XL Project

◆专辑：At the Sacrifice

XL Project可以算是比较有实力的同人团体，2005年的C69开始活动，做过原创同人和KEY系的同人，主要的Vocal为美里和mintea，片雾烈火和茶太都曾经当过他们的GUEST Vocal，最近出的专辑主要以东方为主。这张『At the Sacrifice』的Arrange部分味同鸡肋，能推荐唯有与专辑同名的『At the Sacrifice』，原曲为地灵殿的EX道中曲『Last Remote』，笔者最为钟爱的地灵曲，总觉得这首曲子具有『Necro Fantasia』一般的实力，并不十分优美动人，也没有一气呵成的旋律，但却可以调动听者的感情，遇上好的编曲大师一定相当出彩。这次XL编得是略带迷幻色彩的Trance风，节奏感很强，喜欢电子的朋友应该会喜欢。

正如前述所言，Arrange部分虽然乏善可陈，可是Vocal部分却好到令人惊喜。专辑里有三首Vocal曲，除了『Deep Mountain』是冷饭外，另两首为新曲。强烈推荐Track02由mintea演唱的『Necro Fantasia』，原曲是八云紫的Theme，也是人气超高神曲辈出的一首曲子，有机会笔者再向大家详细介绍！本次的这首『Necro Fantasia』采用了奄美岛歌的唱腔，奄美是冲绳附近琉球群岛中的一个岛，岛上有很多民谣流传，非常具有传统色彩，这种岛歌的唱腔相当独特，总是唱到高音部分立刻急转直下，给人一种百转千回的感觉，比较有名的歌者为中孝介和元千岁。这次mintea的声线表现乍一听几乎要错以为是一青窈，配上轻rock风（近似民谣）的编曲和Mintea专门为了表现八云紫之心境所填写的歌词，仿佛一下子将人带进了紫的隙间，周围充斥一片混沌，唯有长眠在此幻境之中……Track07是美里的『Dream...』，原曲为红魔乡和地灵殿的Ending（出Staff名单时的BGM）『红楼』和『エネルギー黎明』，东方的Ending曲一向是被人所忽视的，这次却在美里的演绎下显得异常温柔，令人动容，轻轻摇曳的旋律仿佛是在重复着永久的梦境，只想沉睡下去，不再醒来……





◆团体：ししまいブラザーズ

◆专辑：再々春桃来

借用虎之穴推荐上的概括，这是一张弥漫乡愁感的娇艳的钢琴曲集，专辑里多半为冷饭（曲名后缀为“改”的那些）。这些冷饭涉及过去自己CD里的和参与“C-CLAYS”的部分乐曲，新曲主要是绯想天和萃梦想的Arrange。总的来说是很不错的一张钢琴曲集，急促和舒缓的曲子都有，虽然**ししまい**说这是一张以例大祭召开时节遥想桃花盛开为主题创作的专辑，但此种印象实在比较稀薄，祭典的氛围倒是有。推荐『月の雫・改』、『**ときには恋の話を**』以及两首Vocal曲，其中『鬼友達・改』曾经收录在C-CLAYS的专辑里，原曲是地灵殿三面道中曲『旧地獄街道を行く』，其实原曲不必怎么编就已经很动听了，于是该曲也没有过多华丽的音效，主唱Naki的声音轻快明朗，又不知从何处感觉到一股温柔，轻轻柔柔的环绕着，说不出来的惬意。说起来东方一向有三面道中必出神曲的传统，从红魔乡的『上海红茶馆』到风神录的『神恋幻想乡』，无不是以旋律上乘取胜的明快小调，据说是因为经过前两面的洗礼，玩家比较疲惫，这时来到三面，突然听到明快动人的曲子，会让人精神一振，准备好心情迎接下面更艰苦的征程，具体是否如此无可考据，但三面道中必出神曲却是不争的事实。



◆团体：Azure & Sands

◆专辑：八雲紫の多世界解釈

例大祭召开之前相当期待的一张，真正听到的时候却比较失望，除了那个贯穿始终的多重平行世界的概念和PIXIV人气画师赤**りんご**（由他绘制的一套绯想天全人物图在PIX上得到了极高的点击率，本届例大祭索引封面也是出自此君手笔，他的画面层次感很强，对色彩的运用令人叹服）绘制的CD封面+内页很华丽之外，其他方面就不怎么值得称道了。里边的歌词全部是站在东方人物的视角创作的，但在其中加入了许多现代的要素，加之编曲又十分的JPOP与Anison风，整体很微妙。专辑最出彩的是Track02的『**血で繋がったドッペルゲンガー**』，曲子飘散着维多利亚时代的英伦风情，轻盈流动地铺展开来，断片一样的画面在眼前走马灯般地闪过……



◆团体：QLOCKS

◆专辑：桜幻燈 極

QLOCKS是相当有实力的一个东方团，不论是编曲还是Vocal都做得很出色，可惜知名度总是不及那些一线东方团，笔者倒是觉得比起其他团体的张扬，QLOCKS的古朴悠远更具韵味，需要静下心来聆听方可体会。为本次的『**桜幻燈 極**』绘制封面的是以人物帅气著称的TOKIAME，可算是官方画师之一，不仅『求闻史纪』中有他的手笔，还是『伪月抄』小说版的御用插画师，这位TOKIAME也是笔者除了深崎暮人之外最喜欢的东方画师，或许是因为喜好摄影的缘故，TOKIAME的构图与色彩的运用总是华丽而优雅，有股奇妙的威压感让人在看到图的同时不由得屏息静气，另外他更是难得的黑白线稿比彩图更有味道之华丽画师之一。

专辑中的除去『**アオゾラ**』是首质量上乘的Arrange，其他的曲子表现得较为中规中矩，出色的还是三首Vocal。其中为『初恋花火』献唱的是CV仲井绘里香，她最为出名的角色是『强袭魔女』中的闪光女艾拉，这次担任同人团体的Vocal，唱功虽不及许多专业的歌姬，却也分外的清亮，很好的表现了歌曲所要传达的意境，盛夏时节，幼小的妖怪来到不知名的小镇，憧憬那一场宛如夏日花火般转瞬即逝的恋情。专辑中最为出色的一曲还要数石冢裕美的『命の绊』，悠远的旋律配上Vocal柔美醇厚的演唱，合上双目，遥想那一片樱色烂漫的幻想世界，忽略了死生的境界，只想沉浸在此温柔的梦境中……



◆团体：Alstroemeria Records

◆专辑：Aspherical Surface e.p.

给我一个不推荐Alst的理由？即便是随心的凑数之作都能如此之美，让人一遍又一遍的无限LOOP，千言万语唯有一句，Alst赛高！



◆团体：いえろ～ぜぶら

◆专辑：東方月響歌

以永夜抄为主的歌曲集，主要的 Vocal 为**いえろ～ぜぶら**的两位看板娘藤宫**ゆき**和**うっち－**，基本上为从前专辑里收录来的冷饭，也有将冷饭重新编排填词的，比如『Shining Star』，炒的就是例 5 专辑『SENSEASONS』里『Shooting Star』的冷饭，『月の律动 ～ Rhythm of the moon ～』这首虽然也是冷饭，以前是藤宫的独唱，这次换成了与**うっち－**合唱，**いえろ～ぜぶら**的两大歌姬轮番上阵，藤宫清亮的少女声与**うっち－**质感的御姐声交相辉映珠联璧合，不由让人联想到这是永琳和辉夜在对唱，两种互补的声线一唱一答，最后汇聚成激昂的合唱，忆起月之公主和天才从者之间的过往种种，唯有这千年的幻想之乡能够接纳她们的一切，不禁有些唏嘘感叹。新曲方面**うっち－**的『旅焦月』非常赞，开始的一段编曲就能将人吸引进去，联系『蠢々秋月 ～ Mooned Insect』这首原曲来听，更有种微妙的相似感，也许这正是**いえろ～ぜぶら**的实力之所在吧。





◆团体：Light·Staff

◆专辑：トビラ

Light・Staff 是 2002 年结成的同人团体，团名的寓意为“何**にでも挑戦していく**（可以挑战一切）”，读音与 Light・Staff 相近，主要成员为 LAW、K→R、takashi、**ナオ**太等四位，团体活动范围涉及原创和东方，07 年的 M3-19 上曾经出过一张名为『K 点』的东方 Vocal 集。本届例大祭 6 上发表的『**トビラ**』是 Light・Staff 的第五张专辑，曲风主要以 Metal 和 Rock 为主，虽说多半是东方曲子 Arrange 的 Vocal 曲，但能联想到东方的地方实在不多，换句话说大概就是歌词并不刻意以东方为原型来写作，曲子也已经编排得与原曲相去甚远了，不管怎么说，还是相当优秀的一张专辑。

笔者特别喜爱 Track03 的『**シンデレラケージ**』，开头一段歌词“你在害怕什么，笼中的小鸟，假如想要得到外面世界的自由，就一定要朝向未来挣扎着张开翅膀”虽然朴实无华，却能唱到人心坎里去，联想到自身的境遇，引起共鸣。原曲是永夜抄中开始进入永远亭的五面道中曲『**シンデレラケージ** ～ Kagome-Kagome』，最开始的一段旋律借用了日本著名的童谣『**かごめ**』（这首童谣在各类恐怖游戏中经常可以听到），其实早在之前的妖妖梦中，神主就在那曲『**さくらさくら** ～ Japanize Dream...』里用到了日本代表性歌谣『**さくら**』的主旋律。

专辑里的两首原创曲『**エゴイスト**』和『**その手離さないで**』也同样值得一听，ROCK 风的编曲配 a 上小泽裕子质感的演唱，很有 FEEL。

◆团体：SYNC.ART'S

◆专辑：HEART CHAIN

地灵殿中心的 Vocal 集，网罗了多位大牌歌姬，整体上维持了 SYNC.ART'S 一贯的水准，个人觉得比他们例 5 出的风神录中心歌集要强，静下心来聆听也是一张可以让人沉迷其中的专辑，当然前提是你还没有对 SYNC 审美疲劳。这张 CD 里推荐 Track06 的『tod und feuer』，优美的原曲 +trance 的编排 + 声线华丽的桃梨，很有毒性……

◆团体：セブンスヘブン MAXION

◆专辑：イコルパトス、爛漫 -ranman-

セブンスヘブン MAXION 出品，必为精品。这两张 CD 里的全曲都值得向大家推荐，曲风偏向 POP，但也融合了和风与民谣等多种元素，不论是编曲还是歌姬的表现都属上乘，Vocal 阵堪称华丽，其中由男声流歌演唱的『last place』竟然也让笔者克服了“男人唱东方就是邪道”的偏见，虽然私下还是觉得这歌由歌姬来唱应该会更动听些。地灵殿的五面道中『**廃獄ララバイ**』果然不论在 C75 还是例大祭 6 都是热门曲，本次的两张 CD 里都有该曲的不同演绎版。



◆团体：AniPix

◆专辑：Rectia

AniPix 是新晋的东方团，主要 Vocal 包括绫仓盟和市松椿，C75 上的『innocent』是他们首次展露头角专辑，发售后得到了不错的评价，最近又公布了再贩的信息。例 6 上的第二弹『Rectia』，依旧是与上张一样，各方面表现都中规中矩，但是一路听下来又会让人感觉良好的专辑，笔者对该团的最大印象是他们的歌词都填得很是华丽，比大多数的一线大手团好上不止一点两点，可惜两位歌姬的声线都有些弱，不够压场面，甚至还有走音现象，编曲实力也太过不出众，不过改进的空间还是很大的，期待之后的表现。





◆团体：IO SYS

◆专辑：東方超都魔転

比起音乐性，更值得称道的是他们的数年如一日的 KUSO，脑残团到底不是浪得虚名的。DRAMA 部分的三段相互有所关联，EP1 主要是发生在永远亭，永琳给 NEET 姬买了一包大福饼，却莫名其妙的被人偷了，受了刺激的 NEET 开始乱发疯，到处找丢掉的大福饼，说大福饼在别人胸上，还跑去咬少女们胸前的大福饼，一边大叫“原来你们把大福饼藏在这里了”，最后自然是永远亭众全被 NEET 姬猥亵了一遍，无人生还（其实 NEET 你是故意的吧 XDDD）！EP2 则是在白玉楼，正悠闲度日的幽幽子和妖梦撞见了不明人物在房屋附近打弹幕，因为过于激烈把房子给灭了，妖梦在这场房屋倒塌事件中受伤，幽幽子先是想到用酒喷伤口来治疗妖梦，结果把妖梦的伤越弄越严重不说，还搞得自己酩酊大醉，借酒发疯，跟湖里的笨蛋冰精过了几招发现她使不上之后终于想到要去 Help me, ERINNNNNN!! 来到永远亭找永琳，正好撞见 NEET 姬猥亵罪的犯行现场，混乱之下给妖梦喂了奇怪的药水，然后妖梦永无止境的受难又要开始了……EP3 逆转东方，香霖担任检控官帮魔理沙逆转，故事的结局，魔理沙是逆转成功了，她被证明没有偷帕秋莉的魔导书，可是却从不在场辩词中暴露了偷吃掉 NEET 姬的大福饼，又弄坏了白玉楼，伤害半灵等等罪行，最终还是被判有罪，法官判她去反省学校无偿劳动。三段 DRAMA 完结之后马上进入做了坏事必须反省学校的毕业歌部分，用的原曲是永夜抄四面自机大战时魔理沙的 THEME『恋色**マスタースパーク**』，旋律和歌词都编排得确实很有校歌氛围，可是最前一段校长发言又让人忍俊不禁，IOSYS 还真是永不忘 KUSO 本色！

除去这些，那首**ゆかゆゆ**（紫 X 幽幽子）的对唱情歌『**女と女のボーダーゲーム**』也是超 KUSO，该曲基调是紫 THEME+ 幽幽子 THEME+ 美少女战士主旋律 + 卡拉 OK 昭和演歌风，A ~ YA 的紫和山本**椛**的幽幽子一唱一答，像极了腹黑人妻在责问出去乱来的丈夫，歌词也很是有趣——

幽幽子：你又去找那个神社的巫女了啊。

紫：我是为了你去塞钱祈福的。

幽幽子：你跟那个式神关系很好嘛。

紫：这家伙是个很中用的部下呢。

幽幽子：你净骗人，别想瞒我。

紫：吹了一次就冷得要命的来自隙间的风。

让**ゆかゆゆ**控听得大满足！说起来用紫 THEME 编成的 Vocal 名曲不少是唱给幽幽子的歌，譬如 Alst C75 专辑里的美里的『Necro Fantasia』，又如叶山**りく**的『千年余**りの運命隠し**』和**さゆり姫**的『Phantasm Brigade』，**ゆかゆゆ**这对 CP 确实是动人得很，且不论一设二设，不管幽幽子是真失忆还是假装不记得紫，光是想想两人之间延续千年的情谊，那似是故人来的莫名熟悉感，就足以令人动容。visionnerz 那本上下篇的『少女幻葬』也是笔者心目中最赞的**ゆかゆゆ**本，一直记得那两次恍如隔世的落樱月下，紫的剑舞天衣无缝的配合幽幽子的扇舞，何等的优雅，即便不存在记忆之中，那似曾相识的感觉还是会叫失忆之人禁不住潸然泪下，相邻则两人，相对则三人，两人心事，唯有两人知晓……



◆团体：EastNewSound
◆专辑：Scattered Destiny

延续『Lyrical Crimson』风格的一张专辑，是ENS的第二作，全曲皆为Trance风，依旧用强大的创作阵容展现出坚实的电子编曲实力，不过老实说比起惊艳的前作来还是有不少差距，许多曲子也令人有似曾相识的感觉，ENS的Trance也总是相同调调的套路，就是一个鼓点节奏敲到底，缺少变化，不管怎么说，喜欢Trance的人一定会听得乐在其中倒是毋庸置疑的。专辑的主打曲为『死奏憐音、玲瓏ノ終』，例大祭前后ENS曾把这首歌做成MAD，在NICO上大肆宣传，个人觉得里边的几段念白有些画蛇添足，虽说词写得很是华丽，加在歌中却意味不明，同样是Trance风，编排上也远不及笔者心目中的第一东方团Alst，想想『Dreaming』、『Alice Maestera』那是何等的华丽，再来听这首，真切的感觉到明显的落差。比起『死奏』，专辑里的『悖德数列組曲（x≒y）』与『彩祭雷禮』更值得推荐，尤其是后者，原曲是风神录EX道中，明快闲适相当有祭典氛围的一曲，于是这首歌也将编排的侧重点放在祭仪之上，Vocal模仿青蛙幼女诹访子用稚嫩的声线为大家介绍祭典的盛况，不由得在脑内模拟那只小KERO一面歌唱，一面手舞足蹈地跳起祈雨舞的情景，真是相当地萌！

◆团体：ALiCES EMOTiON
◆专辑：Chaos Flare

比起C75上的红黑蓝三部曲圈钱套碟，ALiCES EMOTiON这张『Chaos Flare』要有诚意得多，专辑的意思是地狱之火焰，全曲都是地灵殿中的BGM，意在用音乐为大家展现地狱的风貌。风格上依然是ALiCES EMOTiON擅长的电子，不论是Vocal还是Arrange都表现得可圈可点，Vocal部分除了miko演唱的『**水橋ジェラシックパーク**』和**リズナ**的『Open Your Eyes』是电波歌之外，其他几曲皆采用了EUROBEAT的编曲方式。

所谓EUROBEAT是舞曲中的一类，发源于80年代，因为被大量用作『头文字D』的背景歌曲而开始广为人知，EUROBEAT在东方中也得到了较为广泛的运用，SOUND HOLIC是这方面的好手，由他们所创作的『Drive My Life』、『No Life Queen』便是东方EUROBEAT系的名曲。『Chaos Flare』里的几首EUROBEAT也同样的实力不俗，各种华丽音效的运用，充分展现出编曲者高超的技巧，电子感十足的曲调和歌姬们各自声线不同却同样都与节奏配合得天衣无缝的演唱，仿佛感受着小心翼翼躲避满屏弹幕的昂扬斗志，体内的热血也随着音乐沸腾。

尤其值得一提的是专辑里的电波歌『**水橋ジェラシックパーク**』，笑点萌点十足歌词可谓神到令人惊叹的地步，绝对能令所有东方控笑到腹筋崩坏，当然前提是你得看懂里面所捏为何。原曲是地灵殿二面BOSS水桥帕希露的THEME『绿眼的嫉妒』，说起水桥当然就是她的善妒，可是在这首歌里水桥的形象几乎全盘崩坏，正如那句歌词“现在这世道，除了自己以外，谁都让我感到嫉妒，大家一定也和我一样吧？说起来我还真是这样想的哦，要问为啥，告诉你好了，我是一个不能压抑自己的女人！”一方面觉得好笑，一方面又有种只可意会不可言传的萌。接下来水桥把东方里一些主要人物全部吐槽了个遍：嫉妒图书馆，谁叫她在漫画里登场次数那么多（指『伪月抄』的漫画版，最近群众纷纷表示被漫画的结局雷倒了）！嫉妒女仆长，不就戴了个PAD（胸垫），却这么引人注目！嫉妒妖梦，庭师好歹也算转正职员！嫉妒NEET姬，可以每天蹲在家里玩网络游戏！嫉妒小KERO(KERO是青蛙叫，也是诹访子的爱称)，有顶那么可爱的大眼睛ZUN帽！嫉妒小町，不声不响的跑到绯想天里去了！嫉妒阿礴磷，哥特萝莉还带麻花辫！其他的详细还是请大家去看歌词，亲自体验一下水桥口中的充斥无法让人释怀之事物的压力幻想乡吧XDDD。





◆团体：Silver Forest

◆专辑：Lunatic Beat、聖少女サクリファイス

实力派大手团，唱作皆强，况且还有许多人心目中的第一东方歌姬**さゆり**姬坐镇，每次 Silver Forest 出专辑，只管下就是了。有趣的是放『聖少女**サクリファイス**』这张 CD 档的人将 CUE 文件里的 Artist 改成了少女**さゆり**，刚好那首歌的原曲是古明地觉大人的 THEME『少女**さとり**～ 3rd eye』。



◆团体：Golden City Factory

◆专辑：黄泉路浪漫 ～ mystery tour、Twiligt Chronicle ～ I Am Sister、雲の遥かへ ～ fantasy counting rhymes

GCF 这三张给笔者的感觉像是小町、芙兰、灵梦以个人名义出的角色歌 CD，kaya 和真优两位歌姬的演唱也是从各自歌曲的主题人物来演绎。说起 GCF 就会想到他们糅合电子的 ROCK 风和爱用生僻字的歌词，以及那每次都会印在歌词上的“**ここは**幻想郷。外界**から**隔絶**されて**幾星霜。数多**の**魑魅魍魎**が**跋扈**する**妖怪達**の**楽園**である**。（此地是幻想乡，与外界隔绝了不知几度星霜，诸多魑魅魍魉张扬跋扈，堪称妖怪们的乐园。）”本次亦不例外，三张 CD 质量虽不拔群，却很有创意，期待 GCF 继续用这种角色 CD 的形式补完其他东方人物！



◆团体：OTAKU-ELITE Recordings

◆专辑：Ruby and Aquamarine

走恶搞路线的一张专辑，不得不承认最先是被那令人浮想联翩的上车寸前的封面所吸引（妹红你这孩子怎么能在半兽没有 CAVED 的状态下受掉 OTL）。开场曲『ruby and aquamarine』Arrange 的是妹红 THEME『月**まで**届**け**、不死 煙』，歌名直译为“红宝石与蓝宝石”，再联系歌词来看，不由得让人想到这是妹红唱给慧音老师的情歌，待到燃烧殆尽之时总要尘归大海，能治愈染成鲜红之痛楚的唯有这般温柔沉静的幽蓝光辉，这便是互补之哲学。曲风上来讲可以归类为 House，所谓 House 是电子舞曲的一种，是由 DISCO 发展而来，特点为一拍一个鼓声和简单上口的旋律，多为举办家庭舞会时播放的背景曲，因此也经常被翻译成“室内舞曲”。与开场呼应，结束曲则是慧音的答歌，歌名“If you choose me now”已经很好地表达了她的心情，Vocal **あゆ**的演唱不由得让人想起火遍 NICO 和 PIXIV 的**きもけーね**（东方二设，来源是满月之夜的慧音变身后头上长角还系着红缎带的样子是“**きもいほうのけーね**”，基本上是崩坏慧音的代称，也经常用于对妹红欲求不满之时 XDDD）。最有趣的当属专辑里的『**ニープリかぐや**５０５』，老动画 OP 般的电波编曲，虽说没啥好听的，不过主要的萌点在歌词上，可谓将 NEET 姬的宅女性格刻画得淋漓尽致，同时针砭时弊，让捏到的人会心一笑。“我已经忙到爆了，订购的手办却还没有送来，这东西在网上好评如潮，不过我却失手了，点开网拍看看，价格高到不自然，转卖厨们辛苦了，快点给本公主找工作去！”好萌，NEET 姬果然很棒 XDDD！▲

燃えろ！我がアニメの魂

我的动画制作回忆录

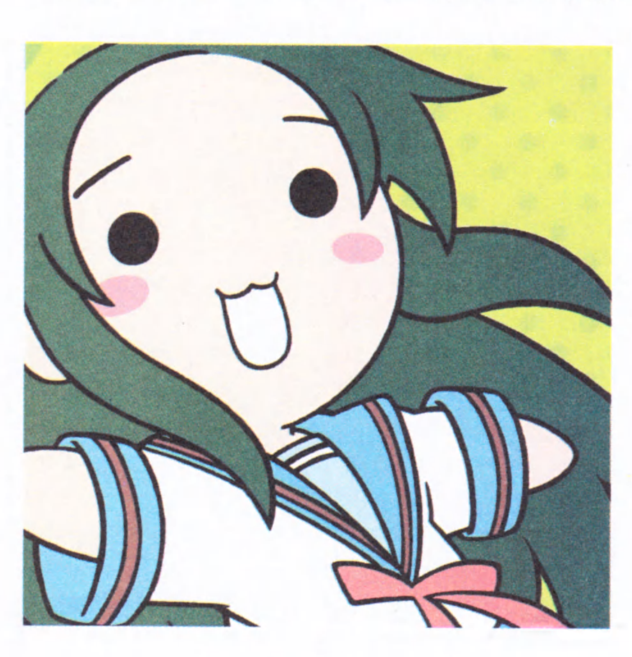
东京动画节与凉宫续作的假消息

Profile

神猫　Masterz



别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作《EVA》、《X战记 电影版》、《Bible Black&新Bible Black》、《火影忍者－疾风传－》、《网球王子》、《柯南TV&世纪末的魔术师&朝向天国的倒计时》、《北斗神拳电影版》、《飞跃巅峰2》、《天元突破》、《大剑》、《HELLSING TV&OVA》、《空之境界》等近百部日本动画，现在某日本动画公司中国分公司担任要职，最近在正在做《玛利亚狂热》、《龙虎斗》、《亡念之扎姆德》和某个N年前关于异世界的某个驾驶员的故事的太监企划……



各位好，本猫他喵的又回来了！上个月因为公司项目时间紧，要去总公司报到等各种各样的原因——主要是JEDI没有兑现给我找妹子的承诺——天窗了一期……

最近一个在做新TF（变形金刚）的朋友成天和我抱怨，忙啊！快忙死了！进度落后又托经济危机的福，新一季的TF脚本大幅度删改，原本留下的伏线全部砍掉，分镜表上原本为下一季做好的铺垫的分镜全部打叉改成别的，要么领便当要么直接逆天，原本已经画好的地方（有的已经完成了原画有的则是只做了LO）也只能忍痛重画（Orz）。而最后两集（第40、41集）全TMD打斗卡，一狗票的萝卜在群P死磕。每一卡上面都是五六个萝卜在乱斗，然后背景还有N多NPC……画得他快死了、每天都是凌晨4点才回家云云。当时我还幸灾乐祸地疯狂嘲笑他，结果报应来了＝＝

本以为把本月计划卡都消灭干净，然后趁着上期稿子天窗掉就有时间去把压着的游戏玩了顺便能够很舒服的懒床一阵，结果又是一屁股加急卡，还有要去总公司那里报到接着又被人强行拉去参加东动展结果比平常还忙……

1 东京国际动画展

本猫说的东动展——即东京国际动画博览会又称东京国际动画展(TOKYO ANIME FAIR 简称 TAF)，该展会号称以加强国际动画交流与进出口商业洽谈为目的，吸引日本及国际顶尖的动画制作公司（如 IG、宅社、还有我们的老东家前 GONZO…）、玩具软件开发公司（卡表、笨呆和眼镜厂等）、电影电视公司等相关企业近百家业界知名企业齐聚东京台场的神之建筑——东京国际会展中心，发布本年度及未来一年动画制作计划及其周边产品最新信息同时为自己的产品洽谈合适的买家和合作伙伴（XX 制作委员会）。同时还会有大量的外国企业相关从业人员会到此参观考察。

TAF 的展会共 4 天，前 2 天为业内招待日（Bussiness Day）即业内展，仅开放给业内人士及相关产业的专业观众，主要安排专题研讨会、作品策划交流会、投资说明会、企业访问及相关企业的洽谈（如动画周边产品的海外订单和代理，动画片的输出和引进等等），还有记者发布会等内容。此外还有一个什么叫做东京什么什么奖的发表会（具体名字忘记了），通过评选年度最佳动画电影，最佳动画片，最佳原创作品等诸项大奖，挖掘新的动画人才并提供商业支持（新海那家伙最早就是在这个展会露脸的）。

其后两日开放一般观众入场参观，如果说业内招待日是给自己公司的作品找金主的淘金日时间的话，那么公众日就是烧钱时间。这个时候在业内展时几乎不见踪迹的 SHOWGIRL 们会倾巢出动，各家公司会疯狂的派发免费的纪念品和会场限定纸袋，近期知名的偶像声优和新番声优的会场见面会（偶尔会有传说级的大神客串）和其他小型 EVENT，以及场外许多 FANS 的 COSPLAY……

2 展会上的收获

这个破展会从 02 年开始举办，到现在已经是……第二…第三…第四…第八届了！（抱歉数学学得不好，得掰手指头数……）最开始举办这个 EVENT 的原因是鉴于动漫作品在世界各地备受欢迎（世界大同，宅腐一家…），作为世界最大的动漫制作地和发行地，于是在日本动画协会、东京都政府等机构创办了国际动漫展，当年参展的公司就达到 104 家，而许多国内外宅人得到消息后更是蜂拥而至。从此东京国际动漫展声名远播，参展商连年递增，在 2008 年达到历史上最多的 289 家。今年的场刊上写着今年展台共有 759 个，是历年最多的一次，在全球恶劣的经济环境面前，主办方仍妄想延续昔日风光，但最终未能实现。托经济危机的福，参展商却比去年少了不少（据说是 30 多家，其中大部分还是海外企业）。不过能来的都是实力雄厚的业界巨头和有点家底的制作公司。



今年业内最让本猫激动的事情就是，俺童年最爱的动画之一的『宇宙战舰大和号』将再次搬上银幕——『宇宙战舰大和号』(宇宙戦艦ヤマト)，堪称是日本动画的元祖级作品。原作之一是日本著名漫画家松本零士老师。在动画宅圈子里『宇宙战舰大和号』，与『高达』(UC 系列)、『Macross』和『EVA』并称日本近代动画的四大 SF 神作。该片于上世纪 1974 播出了 TV 版，在上世纪七十年代欧美正是电子、航天、自动化等技术飞速发展的时代，欧美文学和电影更是推出了一系列充满了人类对未来预想的一系列作品，其中『STAR WARS』的上映更是唤起了一股科幻潮，当然亚洲最发达的邪恶的资本主义国家日本也没有“幸免”，出现了大批的科幻迷，宇宙战舰宅等超越常人的存在，在这种大环境下，宇宙战舰大和号上映了。



如果以现在的眼光来看这部片子的制作质量和画风都入不了九零年代孩子们的法眼，但是，这部片子在像我这么大的这一代动画人心中是无可替代的神作，一群年轻有理想有爱的动画前辈在资金紧缺和技术条件简陋的情况下做出了一部荡气回肠的 SF 史诗，这实在是值得我们现在的动画人学习的。

这个片子的后续影响在很多日本动画和电影得到体现，甚至出现了很多向此片致敬的桥段，其中最明显的便是宅社 GAINAX 了。从最早的 DAICON 明目张胆的出现大和号，到后来『飞跃巅峰』中富士皇后自爆沉没的镜头，在『这是我的主人』中每话最后出现的“欠债余额 XXXXXXX 円”（KUSO 大和号每话的片尾都有“离地球毁灭还有 XXX 日”）及宅社只要有大规模的战舰战就会喊出的几句台词“第十三装甲板失效，第三舰桥大破”（『飞跃巅峰』、『不可思议之海的兰利亚』、『EVA』和『天元突破』中均有出现）等。

据朋友说最新的这部名字好像叫『宇宙战舰大和号——复活』，主要制作班底还是当年的原班人马（大感动），据说很多已经退役或者现已身居高位的老前辈们受到召唤（使命的召唤？），再次聚集到了一起，为了爱与梦想的大和号开始了又一次远征。最让本猫高兴的是，我们将会分到一部分工作。而且会有一个让本猫诚惶诚恐的老前辈过来亲自监督我们的工作。能够参与儿时最喜欢的动画续作，光是想想就让本猫热血沸腾（更仿佛听到佐佐木老师那爷们到不行的主题曲回荡在耳边：“さらば大姨妈”…额…错了是“**さらば**地球**よ**、旅立**つ**船**は**、宇宙戦艦～**ヤ**～～**マ**～～**ト**～～”！真是让我“内牛”满面啊！T_T 为了童年最爱的动画，这回的项目我要发挥 120% 的力量去做，就算燃烧到苍白也要做，力争做到最好！！（气力 +255、卜根性！热血！不屈！必中！魂！奇迹！！！）让本猫再最后吼一声：“大舰巨炮满塞！！”（某校对注：热血和魂不能叠加！）

等老前辈过来了，我想办法拜托他去找松本和西崎要张签名。说到签名本猫无意间在整理屋内垃圾的时候翻到了这个东西，口桀～口桀～不错吧～可耻的炫耀一下～！



其实比起骡子和小强我更喜欢飞雄马啊～口黑口黑 XD……说到骡子就会想起『GUNDAM』，对于这个 ACG 展会怎么能少了它的身影呢？果然，SUNRISE 和 BANDAI 的展台面前竖立着一堆『GUNDAM』相关的产品（主要是 UC 和近期的蛋蛋以及种渣的 YY 人形、手办）。还有那个 1:1 的 GUNDAM 计划的宣传板。

接着又转了转其它的展台，ProductionIG 的站台上播放着『宫本武藏』的宣传动画和一些『空中杀手』的内部资料，对于这部好坏参半的片子，本猫个人的看法是制作精良，很烧







钱但是故事晦涩。所以这部片子叫好不叫座也是有一定原因的，还好丫的亏空靠着冷饭 2.0 赚回来不少。没走多远就看到了新『钢炼』的宣传展位。『钢炼』的宣传规模还是比较大的，他们公司还是对这部片子的期望很高，不过说实在的，我对原作的故事和画风并不怎么感冒，N 年前做他们公司的那个早期版本的时候，本猫就觉得这个东西就没有爱了。直接跳过……

既然有动漫展，那必定会有宅社的身影，按照场刊展位图的指引，离老远就能看到无比醒目的天元突破几个大字。宅社不愧是宅社，连展台都一如既往的能吸引住观众的眼球。

在冲天钻头和天鹰战士 REMAKE 电影版的刺激下，宅社可以说是狠狠的捞了一票。而且宅社的特点就是一旦某个作品火了，那么一定要千方百计的榨干它全部的剩余价值。这不，宅社的站台的一块巨大的宣传板上写着，第二



个『天元』剧场版罗严篇将在4月25号全日本公映，可惜这个时候我已经不在日本了，否则约上几个损友去观摩一下。还有万众期待的跳票半年的大作天鹰…嗯…是EVA破(原谅我吧！我再也不说那个词了)也确定了上映日期，同时宅社的展台也是如洗脑电波般一遍一遍又一遍重复重复再重复地播放它的预告片，

很不幸的，不对是很幸运地看到了NHK制作CCTV投资合作的历史长篇巨著动画『三国演义』的宣传站台，看那到那画面，那人设（问了N多人都不知道是谁,有机会找找STAFF去），关二爷“内牛”满面啊~T_T俗话说没图没真相，本猫啥废话都不说了，上图！

3 凉宫续篇是骗局？！

在某个家里蹲死宅人将敝人的调侃文贴到网上后便看到了“爱撕衣”和“破破狗”（至于这两个站，请各位自行用百毒、骨哥搜索）上，京蜜和京黑们的战得很HIGH我很欣慰啊！XD

原本我还在苦恼如何能够让双方战得更加激烈、更加有活力，结果一个人的出现给我带来了曙光，那么这期我准备继续爆一些好玩的事情，希望战火能够蔓延到广阔的神州大地上。京黑们你们准备头顶青天吧！！口黑~口黑~！

商务日那天下午偶然在老东家GONZO的展台（过去缅怀一下，不过说真的展台还是挺大的据说最近开始靠着爆炸头2、内裤和结婚塔2的盘有盈利了…）前遇到了已经被前一阵子因为某事件被京阿尼扫地出门的朋友，晚上我们先是和几个比较熟识的业内朋友吃了点烤肉，然后和那哥们来到一家据他说老板娘很漂亮的居酒屋小酌了一下。

我们先是从业界大环境喷到业界环境，从业界环境喷到近期状况，从个人近期状况喷到妹子，从妹子又喷回业界新闻。当我说到最近写了一篇喷他老东家的文章时，他一边喝酒一边说了一些近期业内比较搞笑的事情：如某个执行监督被夜店的妈妈桑堵在公司里催帐、某个原画师因为公司倒闭不得已去了某个GALGAME公司做工口游戏的原画、某家烂得可以的公司最近找到了大凯子得到一大笔投资之类的事。还有一部分已经涉及到了业内的黑幕，为了我的饭碗和人身安全，这里我就不乱说了。

接下来的话，本猫郑重声明，本猫什么也不知道，都是这哥们酒后述说，我只是将原话完全转述而已，当然不排除这哥们蓄意诋毁老东家的嫌疑……不过他在圈子里混了这么多年，消息还是相对灵通有一定可信度，当然不排除某公司良心发现改变计划的可能性……各位信也罢不信也罢，总之下面的发言与本猫没有任何关系——

接着我们又侃到这家伙的老东家京阿尼和凉宫，当我问到凉宫第二季啥时候上映的时候，这家伙露出了龌龊的淫笑，说凉宫二期的企划根本就没有做！就算是有也只是停留在初期阶段，当时我囧了，便问不是有报道说最近有动作吗？这哥们的笑容越发YD，说什么动作是有不过和制作没有任何关系，主要是利用舆论和媒体为已经逐渐失去关注的凉宫系列争取眼球罢了，现在主要是靠『CLANNAD AS』的盘和周边以及其他外包片来赚钱。至于之前的那个X东西（估计是指『Munto』），反响很不好，所以短期内公司不会轻易再上原创的东西。

我问小凉宫的风格很不错，反响也很好为啥不趁此机会继续做凉宫的续作？他一直带着YD且龌龊的笑容说：“现在还不是时候，这么快就做了以后吃啥？”，说完，这哥们拍着我的肩膀说什么你小子太嫩了，做事情要细水长流，没有好的本子，原创方面又不行只能慢慢攒着做，一方面培养原创另一方面等待不错的新本子面世和老本子的后续方案。

那之前杂志上刊登的消息又怎么说？据他说只是烟雾弹而已，公司不否认也不承认，然后重播第一季，同时放出小凉宫来安抚即将因被骗而在爆发边缘的观众们。这样小凉宫的上映既安抚了即将情绪失控的观众，顺便又抬一下已经开始下降的凉宫人气，造成话题给即将制作的第二季造势，真可谓一石二鸟之计也。第二季最快估计也要八月份才能有消息，好像是原作者或者是角川那边有点什么问题（怀疑是连载进度或者其他分赃问题）。当然也不排除计划变更提前启动的可能，这年头什么事情都有可能发生。

好了上述仅仅是这个家伙的一面之辞，并不代表本猫立场，他的一切发言均与本猫无关特此声明，我这好像也是变相的在给京阿尼做炒作啊！本猫冲天发誓，本猫没有收他们一分钱啊~XD





4 继续……最后的“杀必死”

好了，本期就到这里下期继续休刊一个月，等到除非JEDI有软妹子给本猫的时候老子再复刊，再不给我我就闪到801彼女去介绍BL动画……（做人要厚道啊，朋友！——编者注）

最后本猫再次发出征女友广告如果妹子你对自己的性格、长相有自信并且ACG有爱，或者准备找一个人品上佳、积极向上、喜欢妹抖、半宅不宅的健康男青年交往请联系本猫－－+ Mail：erocat_zou@hotmail.com

期待软妹子们的来信！同时强烈抗议人妖及打着交往名义要签名的宅人们，鄙视你们~！！▲

幻想乡生存指南——红魔篇
幼小的黑夜之王与湖畔的红色洋馆

文 / Lastsep（U235、盈月系列执笔） 汉化漫画提供 / 动漫渔场汉化组

前言：如果有人能皓首穷经地考证出一张幻想乡的完整地图的话，我们就可以做这样的一件事情：1、把每个有名字的场所的危险程度，按照颜色从深到浅的顺序做上标记。2、把每个场所经常出没的妖怪的强度同样做上深浅标记。然后我们会发现一件事情：这两组标记完全不呈正相关。

有个比较普遍的说法认为，妖怪越强大，对人类就越危险——这当然是可以理解的。但是在幻想乡这样的设定中却并不尽然。那些幻想乡著名的高危场所，在其中把人类简单地当作食物的恰恰是那些力量不算强，同时也并没有发展出太完整心智的妖怪们，它们往往表现出较高的攻击性。而当妖怪的力量强大到一定程度，相应地发展出类人的行为和情感之后，反而会过着一套与单纯的"捕食人类"完全不同的生活模式。

那些强大的妖怪们模仿着人类而俯视着人类，它们建造住所，构建甚至融入了人类的社会体系；它们或高傲或矜持或友善或避世，多半只对同样拥有强大力量的存在感兴趣。普通的毫无力量的人类对它们来说已经不再是食物，而多半只是视野外的东西罢了。遇见了这样的妖怪，只要不去主动攻击或做出挑衅的行为，反而会毫发无伤地通过。

在这些有着类人行为而又个性鲜明的妖怪之中，有一个种族最为典型——吸血鬼。



吸血鬼异变

自称为血族（Kindred）的这个种族，或许是所有的非人类种族中最广为人知的一支了吧。所有人大概都会对这个种族有着这样那样的印象片段：以血液为食，以棺木为床，皮肤苍白，害怕阳光、银器、十字架和流动的水……除此之外，这个种族历史悠久，拥有漫长的等级传承，以贵族的身份自居并拥有爵位，他们氏族林立，离人类最接近而又最遥远，他们高傲、优雅而疯狂，神秘，残忍而强大……关于这个种族，远远不是简短的几段描写可以概括。

吸血鬼的历史应该是从亚当夏娃那个时代就开始了（第一代吸血鬼该隐即是亚当夏娃之子），而在幻想乡中，吸血鬼的存在则有大概几百年的历史，按理说吸血鬼应该是拥有强大力量而且又直接以人类为猎物的种族之一。但是在幻想乡中却并非如此。导致现在的吸血鬼和人类和平共处的现状的，是以下事件——



> 因为妖怪需要袭击人类才有存在意义，在大结界诞生后，妖怪要袭击人类就变得困难了。后来妖怪们的食物也要由它们本来的猎物提供，妖怪们的气力正在下降。
> 正在此时，从外面世界闯入了一些厉害的妖怪——吸血鬼，并很快就招收了大量妖怪做部下。骚动的结果是，由幻想乡中一些强力的妖怪将其制服，并制定了各种禁止事项，双方才最终和解。
> ——《东方求闻史记》

由此，这次事件得以解决，而且由妖怪和吸血鬼主持签订了《吸血鬼条约》。规定幻想乡中的吸血鬼不得袭击幻想乡中的活人。而吸血鬼所需的食料，则由妖怪们负责提供——一说是外面世界死得毫无价值的人，也有说法是外面世界也在采用的人造血液（Sanguification）。

就这样，吸血鬼们在幻想乡与人类和其他妖怪相安无事并生活至今，虽然他们应该是长生不老的，但是还在活跃中并为我们所知的，也只有一对幼小的吸血鬼姐妹而已。



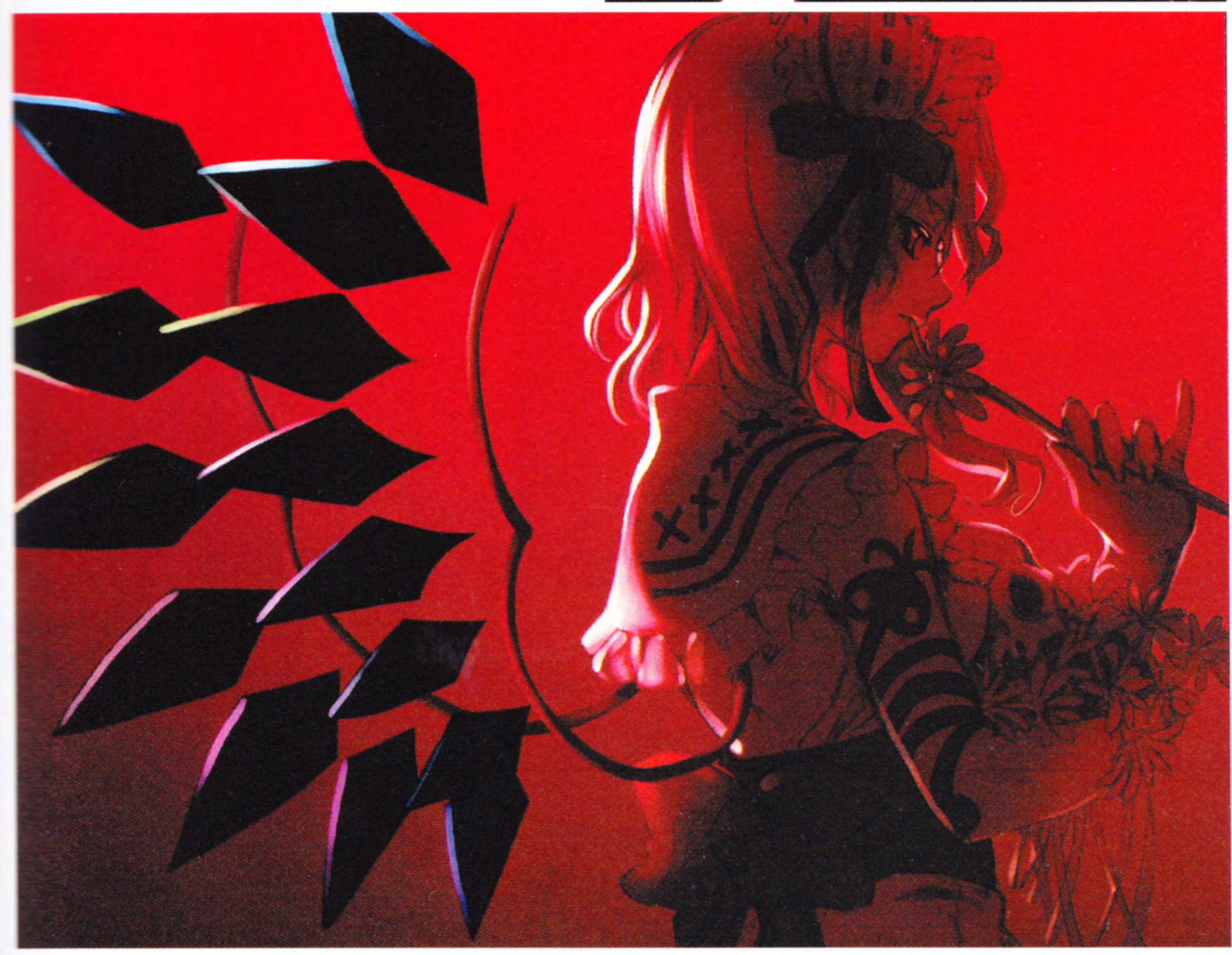
红之恶魔——蕾米利亚·斯卡雷特 恶魔之妹——芙兰朵露·斯卡雷特



她们都是幼小的人类形态的吸血鬼。虽然看起来不足十岁，但是姐姐蕾米利亚已经活了500年以上了，妹妹则似乎有495岁那么大。虽然是姐妹，却有着截然不同的性格。姐姐有着大小姐一样的优雅高贵（当然经常会有孩子气的一面），喜欢亲近同样强大的人类和妖怪，也因此把红魔馆变成了一个喧闹的场所；而妹妹则显得不谙世事，天真而充满破坏性，似乎是被困在红魔馆里面而总是独自一人，几乎没有所谓的玩伴。

当然，同样作为吸血鬼，她们都有着强大的战斗力，也拥有吸血鬼的各种特性和弱点。不过，即使是白天，姐姐蕾米利亚也会带着女仆打着洋伞出门。她的身体很娇小，要完全遮住阳光应该很容易吧（只要不下雨就没问题）。相比自己的妹妹，姐姐的性格显然更为开朗，赏花，喝酒，宴会，人类拥有的兴趣她都有。

这对姐妹拥有着同样强大而神秘的能力。姐姐的能力名为“操纵命运”——关于这种能力的说法非常模糊，因此无法做出直接的观测，大概是指与她邂逅的人，将会因为她的某些行动而在命运上发生重大的转变。比如让不幸变为幸运等等；至于妹妹的能力“破坏存在”则直观得多——将事物的致命弱点“目”移动到自己手中，握拳即可将事物直接破坏。有些类似TM设定中的“直死之魔眼”。



关于吸血鬼姐妹的考据

等级：单纯的按照她们的年龄来看，她们应该是属于长老级别的吸血鬼。只是无法确定究竟是Elder还是Presbyter（前者仅指在血族社会中占有一定地位，后者则是拥有管理氏族内部的权力）。

氏族：吸血鬼的十三氏族中当然没有斯卡雷特这个姓氏，也并没有明确的证据证明她们是以哪个氏族为原型所创造的。不过能从一些特点——身体优异，似乎没有固定的信仰观念，过着高贵生活但是并不在人类社会中谋求地位，并没有对艺术表现出兴趣等等——来推断，有两个氏族是可能性最高的答案：

布鲁赫族（Brujah）——最适合战斗的种族，观念复杂，成员中有大量的无政府主义者。

辛摩尔族（Tremere）——最初的成员是渴望永生的人类魔法师，而关于芙兰朵露·斯卡雷特的官方设定中，有一条是“成为吸血鬼的魔法少女”（决定性证据）。

当然，这种程度的话也仅仅是脑内补完的类型而已。在没有进一步的官方设定之前，这二姐妹的一切便都是谜了。



翻译：实际上芙兰朵露的名字（Flandre）是法文，根据法文的翻译应该是“芙兰朵”。也就是说，现在这个版本的翻译是最初直接从平假名来误翻。不过现在已经作为约定俗成的错误沿用下来了。

红魔馆

除了少数氏族之外，吸血鬼都拥有自己的领地并且居住在华丽的城堡之中，斯卡雷特姐妹居住的地方虽然不能算是城堡，神秘和华丽的程度确是十足的：居于妖怪山的山脚，雾之湖畔的红色洋馆——红魔馆。因为有着红色的窗子，加上洋馆的主人被称为“红色恶魔”而取了那样的名字吧。这座洋馆是完全的西洋风，同幻想乡大多数的建筑都格格不入，不过也正因为如此才成了幻想乡的胜地之一。虽然是吸血鬼的居所，但是并没有想象中排外，馆中经常举行各种各样的聚会，只要接到邀请就可以顺利的进入。而且实际的空间比外面看起来还要大，那是因为红魔馆有能操纵空间的人在。

红魔馆看上去永远是热闹的。有幸进去做客的话，大概会看到许多女仆在走来走去吧，不过几乎所有的妖精女仆其实都只是养来吃闲饭的，红魔馆真正在打理事务的，只有一个人类女仆而已——她也是红魔馆中唯一的人类，名字叫做十六夜**咲**夜。

[完全潇洒的女仆——十六夜咲夜]

她是红魔馆的女仆长，话虽是这么说，手下的女仆都是不干活的，只有她一个人在忙。比起跟人类，她更频繁地和恶魔们打交道，这



使她看起来和其她的人类有很多不同。或许她本身就是从外面世界来到幻想乡的人类。

她的能力是操纵时间，可以自由地停止时间，也拜其所赐可以完成庞大的红魔馆中的所有工作（能操纵时间也就等于可以在某种意义上操纵空间）。她还擅长投掷飞刀，凭借这样的能力，她在做女仆的工作的同时也担任红魔馆内的警卫工作。

和她的两位主人一样，**咲**夜的身上有着许多谜团：她现在的名字是蕾米利亚赐给她的，取“十六的满月”之意；她使用的小刀是用来猎杀吸血鬼的银刀，并且在见到吸血鬼之前，她就拥有了现在这种强大的能力……等等。因此有人猜测她曾经是吸血鬼猎人，为了退治吸血鬼而挑战红魔馆却被击败。吸血鬼看上了她的能力将她收留下来，给她取了新的名字的同时，也改变了她的命运，就此**咲**夜成为了吸血鬼的女仆。

另外，**咲**夜似乎还和月之民们有着千丝万缕的联系。首先**咲**夜在游戏中的BGM名为《月时计》，似乎是她使用的怀表的名字。另外在《东

CREATED BY ALBEL RYUUJI

方永夜抄》的人物介绍中，曾经提到“永琳见到咲夜之后大吃了一惊”，但是却没有详细说明。究竟是为什么就只有她们自己知道了。不过，也因此产生了“咲夜是月都的宫女”“咲夜是永琳的女儿”等等各种各样的猜想。

[不动的大图书馆——帕秋莉·诺蕾姬]

在红魔馆地下有间巨大的图书馆，帕秋莉是那里的图书管理员，也是红魔馆唯一的学者。她不是吸血鬼，而是纯粹的魔法使，存在了百年以上，乐趣是读书、钻研魔法和发明新魔法，是相当典型的学院派魔法使。究竟是为何会成为蕾米利亚的友人的，现在已经没人知道了。

帕秋莉擅长用精灵魔法，将各种精灵魔法自由组合发挥出强大的力量。她很少出门，平时也只是穿着粉紫色的睡衣和睡帽，加上紫色的长发，被称为“紫色萌娘”。也正因为如此，她体质很弱，在战斗中会因为哮喘而无法完成魔法的咏唱。

帕秋莉在红魔馆中除了看守图书馆之外，似乎也有担任芙兰朵露的家教工作，看住她不让她随便地就跑出去之类的。在红雾异变之后，她就曾经使用在恶魔周围下雨的魔法来限制芙兰朵露的行动。

Patchouli Knowledge 直译过来是广藿香·知识。广藿香是一种香草的名字，因此她也被叫成“香草”。另外中国台湾那边也会采用广藿香·知识这样的译名。



变小变弱气！各种各样的吸血鬼

[参考文献:《狗和大小姐》by 黑猫堂]

两位吸血鬼毕竟是以怪叔叔们喜欢的 loli 形象出场的，于是在二次同人中被赋予了各种各样更加萌化的形象，也引出了种种有趣的二次设定。最经典的就是“在没有月亮的夜晚会因





为力量渐弱而身体变得更小”的蕾米利亚——蕾米拉！由 loli 变成微女的蕾米利亚萌度自然是超破表，被二次设定成 lolicon 的女仆咲夜自然也是无比幸福的了……



[参考文献:《拜托了！蕾米利亚》系列]

除此之外，在系列《拜托了！蕾米利亚！》中，大小姐还因为红雾异变中被灵梦和魔理沙痛殴，而变成了超级弱气的角色！结果，先是被拿着退魔剑 cos 安德鲁神父的帕秋莉追的满地跑，又被画同人的妹妹呛声，通宵帮妹妹画漫画之后，裸睡到清晨被来叫醒自己的女仆推倒……

为了改变这样的自己，在《拜托了！蕾米利亚！》第二本中，大小姐决心想办法找回自己昔日的威严，不过绕了一圈还是毫无成果，结果还是悲惨的被妹妹拉去画漫画了……顺带一提，第二本里面帕秋莉又 cos 起了阿尔卡特大叔……

接下来是番外篇，蕾米利亚忽然站在了法庭的被告席上！继续拿着手枪的法官阿尔卡特·帕秋莉，被告方辩护律师灵梦，检察官魔理沙……蕾米利亚的“废人审判”，结果究竟会如何呢……

总之，蕾米利亚找回威严的努力还在继续中。

[参考文献 :《Red sky of japonesia》]

说到审判，就不能不提起另外的一套相当精彩的同人漫画《Red sky of japonesia》，这次的法官换成了乐园的审判长——四季映姬，而起诉蕾米的人则换成了帕秋莉，审判的内容则指向了蕾米利亚和芙兰朵露的家庭问题。因为蕾米利亚的“废弃成长”，放弃了让自己灵魂成长的义务，使得自己和与她共生的芙兰的命运一并陷入了死结。因此而勃然大怒的映姬决定对罪魁祸首蕾米利亚实行死刑！审判的结果，众人的努力，指向的是那被解锁的命运轮回。



后记

刚出场的时候，红魔馆还是被定位为阴森而恐怖的地方吧。不过，现在这样的印象已经慢慢的改观了。女仆，吸血鬼，魔法少女，病气娘，loli 姐妹……各种各样的属性都有的红魔馆，其实是个很快乐的地方哟。▲



专访中国同人绘师Dhiea

东方少女奇谭

Pause

原创同人游戏《Pause》印象绘 / 特典

在前不久才结束的第六届博丽神社例大祭上，来自中国同人组织“萌少女领域”的《东方丧失奇谭》无疑是话题作之一：不仅是因为它是来自国人的作品，更难得是绘制封面和封底的 Dhiea，是一位来自魔都上海的现役女子高生。虽然年轻，但 Dhiea 的画却有着非常专业的水准，在笔触与色彩方面也有着自己独特的幻想少女风格：柔美，细腻而充满了少女的温柔。

在第六期《二次元狂热》的博丽神社例大祭报道中，许多读者都对《东方丧失奇谭》精美的封面封底表示了极大的兴趣，这期就让我们与这位可爱的洋装少女绘师近距离接触，走入她那唯美的少女幻想世纪。此外，在本期《二次元狂热》上市的前后，Dhiea 也会迎来自己的 17 岁生日，在此我们将这篇访谈作为特别的生日礼物，送给这位远征日本的中国少女绘师——



Dhiea

http://ekklesia.web.fc2.com/
生日：1992.4.28
最常说的一句话：唔！！
最喜欢看的电影：潘神的迷宫
最喜欢看的报刊杂志：中学生报 =____=
最不喜欢做的事：运动 TAT
最喜欢的颜色：纯白
上网常去的网站：http://www.pixiv.net/

同人履历

2006 年初　初二开始执笔　wacom 丽图板购入
2006 年末　停笔备考
2007 年 6 月　中考结束
2007 年 10 月　丽图板爆浆。UGEE 漫影板购入

【初登稿】
2008 年 5 月　cc2 5.12 灾区应援义卖本《天佑四川》(内插 1P)
同人志履历
2008 年 8 月　谷董厂《阴错阳差》(内插 1P)
2008 年 8 月　同人游戏《Pause》初企划 人设立绘担当
2008 年 10 月　谷董厂《晴日，风至》(内插 2P)
2008 年 10 月　萌少女领域《Kiseki- 創世白鴉的飛翔軌跡》(彩插 1P)
2008 年 11 月《浮生离索》外援 (内插 1P)
2009 年 2 月　萌少女领域《東方喪失綺譚》(里外双封 + 特典纸袋)
2009 年 4 月　谷董厂《朝阳》APH (目录 + 内插)



原创同人游戏《Pause》印象绘

《Moira》圣诞贺图

来自心灵的绘画

让我们从一个比较囧的问题开始吧，你的名字 Dhiea 怎么念……？（应该说这期的绘师和上期的 Archlich 在笔名方面都比较特别？）

A：以前看了音乐剧《剧院魅影》很喜欢女主角 Christine・Daae 姓氏的发音，笔名是按照它音标的变异体，中文可译成“黛也”。

作为绘师来说，正在念高中的很少见呢，有经过专门的学习吗？

A：小时候很喜欢看漫画，经常在笔记本上临摹或者涂鸦这样。初二的时候家里人赞助购入了板子，算是正式开始绘画的生涯吧 =-=

在这个过程中主要都是自学吗？有没有得到高人的指点。

A：嗯…软件使用技巧都是网络上找教程然后自己乱琢磨，基本上打稿都是靠感觉……唔。如果说受指导的话，Alvit.13 君以前帮了我很多呢，是个好人 `-`

最喜欢的日本画手和国内画手是？喜欢的理由？

A：日本方面最喜爱的是 Yokoyan，当初就是看了他画的 CD 封面才开始接触 SH，幻想系画风对我日后的创作也有很深的影响。国内的话……真 A 神吧 TAT 世界上为嘛存在能把素描和色彩关系处理的那么好的人！唔！

其实 Dhiea 你的作品中，线条和颜色也很特别哦！其中有什么心得吗？

A：目前走的大概是幻想派画风？（噗）绘画过程中并没有考虑太多，只是把心中的类似意识流的感情通过拿着画笔的手一笔一笔表达出来罢了。

比如，在画『檻の中の遊戯』这个图的时候，是一种什么样的感情呢？

A：姐妹在牢笼中无止尽地欢乐与虐杀……XD

Sound Horizon
收录 萌少女领域 SH 塔罗牌 -00 愚者（跳票中）



但是看画面好像很温馨的样子……当初主催关于创作有什么要求么，还是完全你自己想出的这样的题材

A：创作方面完全自由，因为是 SoundHorizon 第三地平线 × 东方的本子，有点想靠近 SH 幻想曲风 + 残虐歌词的反差感吧。不要被表面的温馨给欺骗了 =-=

关于东方和 SH

那么最早是怎样开始接触东方的呢

A：某死宅硬要我下《东方萃梦想》和他联机…TAT

那么最开始进入同人创作的机缘是？

A：刚入板子那会儿很萌 07 家的《寒蝉》，血腥黑历史一堆……于是就同人上瘾了唷。参加实体同人本的创作，也是希望自己的作品可以被更多人看到并且认同吧。

除了东方，Dhiea 也很喜欢 Sound Horizon 呢。

A：最初听 Sound Horizon 也是买板的时候（我初二过的太欢乐了 orz），初听曲是《魔法使いサラバント》，A 娘 108 人格的魔音顿时使我 Shock，有种大脑某个部位被重锤敲击顿开的感觉？……直到现在最爱的曲子还是“**エルの肖像**”TAT

那么是怎样成为“萌少女领域”的绘师的呢？

A：他们在 Pixiv 看到了我的图，然后就欢快的被抓去了 T3T

一开始的作品是《东方丧失奇谭》吗？

A：更早一些……是从《Kiseki- 創世白鴉的飛翔軌跡》这本 Sound Horizon 月历开始。

这本也在日本发售了吗？

A：嗯～参加了 Sound Horizon only 活动～九爷不得不三天两头出海超级辛苦呢 www 。不过这次的《东方丧失奇谭》在例大祭上算是华丽出场啦，很多网站上都有活动报道，比如 Akiba Blog 上就有很醒目的照片，日本宅男拿着画有『**檻の中の遊戯**』的口袋到处游荡……“请把特典纸袋当作我的孩子一样爱护吧！”（噗。）

到现在为止，你的作品基本都是插画，有想过画自己的故事漫画么？

A：有这样的想法，但是目前能力有限。打算高考完后认真地和写文的朋友出一部完整的故事。

那么会是怎样的故事？

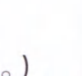
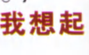
A：充满少女情怀的猎奇故事？（笑。）

……果然内心充满了邪恶么……让我想起了真 A 的本子……

收录 萌少女领域 APH 本。同跳票 orz

y 活动
ww 。
上算是
，比如
宅男拿
……“请
噗。）
画，有

限。打
完整的


。）

我想起

洋装罗丽的高中生活

听说 Dhiea 有收集很多洋装，平时也会穿着出来么？

A：会呀。……可还是穿校服的频率比较多 www

最喜欢什么款的洋装呢嘿嘿，你发给我的照片和同人展上的貌似都很萌哦……

A：比较偏好黑白 Sweet 系和 Classical///_///（编者注：请大家自行去同人展上去寻找 Dhiea 的身影，据说她将在魔都某展上 Cos『东方红魔乡』里的二小姐芙兰朵露）

平时的生活会很宅么？

A：学校 – 家 – 画室三点一线式生活 TAT 因为现在念的是公立高中…想考美术系只能周末跑画室囧 ~

决定考哪个学校了吗？

A：目前还没想好 T3T 根据联考成绩再定？

平时的兴趣爱好除了 ACG 都有些什么呢

A：（挠头）基本上就是看书吧……随便抓一本杂书就能看起来这样 XD

感觉会比较像文学少女？

A：我只会给人种神经质少女的感觉 orz，老忘事儿 经常拿着笔 边嘟囔“我的笔呢囧囧囧！？”（你够了…）

好像是不错的萌点？那么将来的理想是？

A：除开学业，最大的理想就是能画出给人以心灵上震撼感的画。

本期访谈特别感谢“萌少女领域”的协助与支持，请各位读者期待下期中国同人画师“莉莉露”的专访。


Sound Horizon–《Lost》
收录 萌少女领域《Kiseki– 創世白鴉的飛翔軌跡》（彩插 1P）


二次元狂热编辑部
TWO DIMENTION MANIA
独家
本文是《二次元狂热》独家采编内容，所涉及采访均为直接采访当事人并由本刊归纳整理，未经许可请不要转载。
© CYBERFRONT

来自海之彼端的关注

中国动漫刊首次采访前 KID 主力监督和制作中泽工(REGISTA)

策划 / 多摩、JEDI 采访 / 冰天火焰(Kids fans Channel 站长)
翻译 / 小麦(Kids fans Channel)图片提供 /Regista



中泽 工 /Nakazawa Takumi

●游戏制作人。主要以家用机文字冒险游戏为中心，担任游戏策划，监督，制作人及剧本写作等工作。

● 1976 年 11 月 19 日生。

● 1997 年 4 月进入 KID 株式会社，之后参与了许多作品的制作。2004 年 2 月完成《Remember11》的制作后离开 KID 社，2004 年 5 月进入 Regista 有限会社至今。

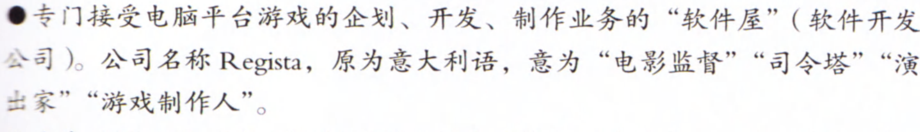
●代表作为《Infinity》系列(Never7, Ever17, Remember11),《Memories Off 2nd》,《I/O》(以上作品担当监督及剧本),《Myself; Yourself》,《Secret Game》(以上作品担当监督等工作)。

●最近还参与过小说和杂志专栏，游戏评论等的执笔，在游戏制作之外的领域中也广泛活跃。

个人 Blog《■ 1 与 0 之间的 Notebook ■》http://blog.livedoor.jp/ta5d/

有限会社 Regista

www.regista.co.jp



●专门接受电脑平台游戏的企划、开发、制作业务的“软件屋”(软件开发公司)。公司名称 Regista，原为意大利语，意为“电影监督”“司令塔”“演出家”“游戏制作人”。

●自命为游戏的“出品”“指挥”“程序设计”的专业集团，与在各领域活动的其他制作厂商展开合作的同时，也继续积极地制作具有本社特色的游戏。除此之外，多数时候也作为原始制造商接受针对 PC 平台开发的成人游戏向家用机平台移植，漫画和动画原作的重制游戏的开发等业务。

●代表作有《I/O》《Myself;Yourself》《鉄道むすめ》《ARIA》《infinity シリーズ(PSP 版)》《シークレットゲーム(PS2 版)》等等。



写在采访前的话

2008 年末，一次在北京的会面，开启了 KID Fans 与 KID STAFF 沟通的大门。

三个月过去了。

KID Fans 与 KID STAFF 再度展开了一次心灵上的碰撞，而这次的对象，则是在 KID STAFF 中最能引起话题的一位。他便是中国 KID FANS 人称“大魔鬼”的中泽工先生。

与主要代表“制作”的龟谷恒治先生不同，中泽工先生更多代表的是游戏的“内涵”，因此在得到这个采访的机会时，我甚至要花去很多时间考虑如何向他发起“挑战”。

在那之后。问题集完成了。

这次的问题集，是集结了我多年来对他的兴趣、怨念、喜好、埋怨等等等等全部内容的精髓，上至远古，下至未来，我不希望留下任何的遗憾，就是这样的一个集合。甚至我希望能够达到真正的心灵碰撞，所以特地把问题集划分为三大类，并在每类前标上了定位以及题目数。

三类的题目数分别是 7 题、17 题、11 题。

这次的题目既没有浪费在夸夸其谈的问题上，也没有过于执着的问起剧透没完没了。高至制作理念的也有，低至非常恶趣味的话题也有，总之是包罗万象，五花八门。相信已经包括了绝大部分中泽党人感兴趣的话题。

题目发过去了。我开始战战兢兢的等待结果——

“中泽先生看到那么多问题会不会感到厌烦呢”

“他会不会挑选着并敷衍作答呢”

“他能够通过这些问题了解到中文玩家多年来对他作品的感情与深入研究吗”

等等等等，这些想法每天都在我的心中萦绕着。直到负责联络的多摩君将答案交到我手上并点开之时。

豁然开朗，感动，欣慰，剩下的就只有敬佩。

全部的问题都得到了认真的回复。此刻我感受到，心灵之桥已经成功连接。夫复何求呢?

用句最近常见的话，就是头顶青天，泪流满面了。

这里所指的有很多层面，一些是对于访谈这件事本身，一些是对于一些感兴趣的问题的答案，还有一些就是中泽字里行间所表达出来的尊重。

中泽工先生已经通过个人 blog 发表了对于这次访谈的感想(http://blog.livedoor.jp/ta5d/archives/52322624.html)

然后就可以看到这句：

“在海的彼端也有人在关注着，我深刻地感觉到自己必须加倍努力啊!”

我被感动了，你呢?(文 / 冰天火焰)

！注意！
访谈中含有对中泽工作品的剧透，请各位读者在玩过相应游戏后再进行阅读。

关于有限会社 Regista 的问题与中泽工先生个人

中泽先生您好。我们都知道，您参与过很多作品的制作。在接受这次访问之前，您知道在大洋彼岸的中国有成千上万的您制作的游戏的 Fans 吗？

中泽工（以下简称中泽）：你好。对于中国的 FANS 们，我是略有所知的。我参与制作的《Memories Off 2nd》曾经发售过中文版。我的 Blog 也有许多来自中国的访问者。我很高兴看到有许多热心的 FANS 为了游戏而学习日语。但还从来没想到过会像这样受到来自中国的采访，所以还是吃了一惊。

请问中泽先生是 Regista 公司的创始人之一吗？请问您现在在 Regista 中担任什么职务？

中泽：并不算是创始人，不过是创始人（Regista 社的代表取缔役社长）在创立公司时最初的一批成员之一。现在在公司中主要负责游戏的企划立案，监督，制作等企划工作。以及帮助其他社员处理公司杂务（器材和人事管理等）。

请问中泽先生走进游戏开发这个圈子多少年了？

中泽：到今年是第 12 年了。时间过得真是飞快啊。

开发游戏一定是件很辛苦的事情。请问平时闲暇时您通过什么方式进行放松，有什么爱好吗？

中泽：一般在工作进展不顺的时候我经常会去散步放松。有时还会和其他人聊聊天，顺便整理一下自己的思路。如果还是不行，我就喝点酒去睡觉。说来很让人意外，有时睡一觉反而能让脑子清醒起来，想出好点子。不过一旦忙起来，就只能断断续续地睡眠（每次 1 ~ 3 小时）。平时的爱好是看书，看电影，以及玩游戏和喝酒。工作不太忙的时候就会看很多书和电影，然后喝很多酒拼命玩游戏。不过，就算是工作忙的时候也会喝很多酒就是了（笑）。

迄今为止，在您参与的众多作品中最满意的作品是哪个？最喜欢的角色是哪一位？

中泽：每一个作品和角色我都很喜欢。真的，很难分出个高下来。不过实在要选一个的话，作品是《Remember11》，角色是“南燕”。选择的理由是两者都“十分有个性”。

能请你谈谈对 Regista 今后发展方向的看法吗？是打算回归《I/O》之类悬疑系的风格，还是会继续推出《Myself;Yourself》这样的作品？

中泽：Regista 社今后还会继续之前的方向，一方面进行原创文字冒险游戏的开发，一方面进行将 PC 游戏移植到家用机平台的工作，现在社里也在商讨制作 18 禁 PC 游戏的可能性。另外，今后可能会增加像《Secret Game》那样对同人作品进行商业化的工作。今后一段时间还应该会以 PSP 为主，增加一些掌机作品的制作。就我个人的意向而言，下一部想制作“悬





疑色彩重的作品"，同时也会注重恋爱要素。虽然具体还没有确定，不过目前的想法是在《I/O》那种风格的基础上增加恋爱要素，争取做到《Ever17》那样的平衡。

中国的玩家很关心未来 Regista 开发的作品能否被引进到中国，请问您的看法是?

中泽：通过这次采访，我对中国的 FANS 有了一定的了解，也增加了我对于中国市场的关注。首先要从找到好的代理商和翻译伙伴做起，其次还需要著作厂商和发售厂商多多理解和支持才行呢。

关于中泽工先生参与开发的游戏

请问在《Never7-the end of infinity-》当中，中泽先生执笔的剧本是哪个部分?

中泽：这部作品中我负责的部分比较复杂。例如帮着写一些分支选项的情节，或者是中间帮忙补缺补漏，修改大纲和其他人写的剧本等等。简单来说的话就是 Append 里的优夏 Cure 完全是由我写的。还有对遥路线的后半大纲进行了修改，以及遥路线最后"寻找至美"的部分，以及逸美剧本的一部分。

到最新的 PSP 版为止，您已经多次对《Infinity》系列作品进行了修订、完善工作，在多年之后的现在重新回顾这个系列，您有什么感想吗?

中泽：《Infinity》系列是我个人投入了很深感情的作品。制作第一部《Infinity》(即 Never7 的原版)时，在各个细节都下了很多功夫，也让我第一次对作品的成功产生了信心。这部作品一方面是系列的原点，一方面也是我游戏制作生涯的原点。在制作这部作品中收获的经验与教训，以及由此产生的对某些领域的兴趣，都成为了后来游戏制作工作中的财富。《Never7》,《Ever17》与《Remember11》也一样，对我现今制作的游戏也有很大的影响。能参与这个系列的制作，真是我的荣幸。

在《Memories Off 2nd》中，您与笹成稀多郎先生共同执笔了南燕篇的剧本。请问你们具体是怎么分工的? 这个角色在中国玩家的心中地位很高，在设计这个人物的时候您是怎么考虑的?

中泽：剧本是分为前后两个部分，后半(即进入个人路线之后)是由我执笔的。一般来说一条路线是只由一个人来写，但主笔打越钢太郎先生当时已经给出了一个整体的大纲和中心思想，所以我和笹成稀多郎先生两人一边交流一边完成了写作。就我个人的理解来看，南燕这个角色是同时拥有"多种面孔"，感觉不大稳定的神秘角色。所以就把她塑造成了像是万花筒一样风格多变的女性。我个人认为她最大的魅力就在"难以把握"这一点上，不过最主要的还是"充满知性的女性"这个特点。在创作的时候我是把"理想中的老师"和"尊敬的大姐姐"投影在了她身上。




© CYBERFRONT


© CYBERFRONT

请问《全部成为F ~ THE PERFECT INSIDER ~》这款作品与原著不同的原创因素主要是哪个部分？请问都您负责了哪些工作？

中泽：游戏版《全部成为F》从剧情的中盘开始有三种不同的故事展开，一种是基本忠实于原作的（不过有分支剧情和BAD END），另外两种则是原创的剧情，诡计、犯人以及结局都会发生变化。我负责了其中一条原创路线（道流篇）的执笔。


© CYBERFRONT

《Ever17-the out of infinity-》是一款人气极高的作品。在早期的开发阶段，您是否预料到了它的成功？

中泽：从制作一开始我就觉得这个作品的点子“很有趣”，随着制作的推进也越来越有信心能做成一部优秀的作品。但我个人有个毛病，就是无论在制作什么游戏的时候，只要工作进入了后期（试玩和程序除错）以后，我的信心就会一下子全部消失。尤其在《Ever17》的时候，更是非常地不安。在游戏制作途中，真正把握剧情全貌的其实只有包括我在内的3 ~ 4个人。在和其他工作人员进行说明时得到的回答往往是“完全不明白是什么意思”“真的会有趣吗？”“连工作人员都不明白的东西，能让玩家明白吗？”之类的。导致我那时候非常沮丧。烦恼着“剧本是不是太晦涩了”，“玩家能否像我们所想的那样去理解游戏”等等。事实上，当《Ever17》进行程序除错的人员也曾经问过“这个真的有意思吗？”因此看见游戏发售后获得好评时，我真是非常开心。

据我们了解，在《Ever17》中，您负责的是优篇的剧本执笔工作。其中有一个优让少年闭着眼睛将笔插在笔帽里的小桥段给人印象深刻。之后在续作《Remember11》中也出现了类似的小桥段。请问这些桥段是您的构思吗？设计的初衷是希望给剧本添加轻松的元素吗？

中泽：点子是打越钢太郎先生想出来的，而把它写出来的则是我。《Ever17》中是为了制造轻松的气氛；《Remember11》中则有好几段，犬伏景子喂悟吃糖的那一段是为了体现犬伏的危险性，诱惑性和官能性。而冬川心走光及舔手指等段落就也是为了制造轻松气氛了（笑）。

在《思念的碎片 -Close to-》这款作品中对于上一版本最大的变动之处就是汐见翔子篇的剧本修改。这一部分是由您来负责的吗？为什么您会考虑将翔子变成了长发的设定呢？

中泽：我参与的是原作《Close to ~祈祷之丘~》，而移植版《思念的碎片》则没有参与。翔子会变成长发，是人设ごとP先生的愿望。（ごとP先生最喜欢的角色就是翔子）

《Remember11-the age of infinity-》是一款很特别的作品。中国有很多玩家对它的兴趣超过了前作。他们觉得这款作品的剧情有很多深入研究的价值。我们知道您在这款作品中同时担当了制作人、剧本、导演多个职务。对您而言这款作品应该是您第一次投入如此大的精力制作吧，是不是至今都留着很多回忆？

中泽：主要的回忆有两方面，一个是与共同执笔的打越钢太郎先生一起，一次次地通宵达旦，一边喝酒一边商讨企画内容。制作的过程中也比以往（Ever17之前）进行了更多的讨论。这是好的回忆。另一个就是不好的回忆，在制作过程中KID社的组织体系发生了很大的变动，导致游戏制作的安排也不得不作出巨大的改动。虽然改革本身也有好的地方，但多少导致了工作人员的不适应，许多工作无法顺利完成，给制作工作带去了很大的不便。现在KID社已经不在了所以可以稍微吐吐苦水，包括我在内的Regista成员（前KID社员工）离开KID社到新公司的原因，正是因为无法适应当时的变动。《Remember11》这部作品对我而言可以说是一个转折点。

请问在《Remember11》中引入了荣格的精神分析心理学的动机是什么？

中泽：因为当时我正好对精神分析心理学比较感兴趣。早在很久以前就想过以荣格的理论为背景制作一部作品，当时正好又从读的书


© CYBERFRONT


© YETI © REGIST



和看过的一些网站上获得了灵感，因此就将其引入了《Remember11》。

请问在《Remember11》您具体负责哪个部分的剧本执笔？

中泽：和《Never7》一样，这也是比较难说明的。具体来说的话就是对心篇进行修正（改正与设定以及和悟篇中的矛盾，让剧情更加完善），还写了悟篇中的一部分场景，以及 TIPS 的一部分。

请问《I/O》这个作品蕴含了怎样的理念？

中泽：最近，我经常感觉到生活中缺乏真实感。在电视新闻中看见其他国家发生的战争和恐怖主义活动，以及天灾人祸之类的报道时，往往有一种好像是“另一个世界发生的事情”的错觉，对他人的痛苦与不幸渐渐感到了麻木……我渐渐开始觉得这可能是一种人类内心深处隐藏的共性。看见网络上许许多多彼此恶毒中伤的人们，我渐渐开始思考“‘他人’意味着什么？”“人与人之间之间的相遇意味着什么？”“‘误解’是什么？”“现实感的丧失是什么原因？”等等。想着想着觉得有些难过起来，正好当时正在策划一个赛伯朋克题材的作品（也就是后来的《I/O》），所以就用现实世界和虚拟世界作为了作品中象征性的主题。真是比较复杂呢。现在回头来看这部作品里实在是凝聚了太多东西，让人有点头疼（苦笑）。

《I/O》的标题图像能看成是四个字母“I”的组合，被一些玩家戏称为“Infinity4”，请问这一作中是否继承了 Infinity 系列的某些理念？

中泽：“四个字母 I”，“I4”，这真是很有意思的发现，能想出来的玩家真是厉害。在制作的时候并没有特意要去继承《Infinity》系列的东西，但是由于《Infinity》系列给了我非常大的影响，所以应该会有很多相似之处。

您曾经在个人网站上发表过“即将与老朋友展开新的合作”，在那之后您公布了新作《Myself;Yourself》。请问当时所说的那位“老朋友”是指在这个作品中负责人物设计的佐佐木老师吗？

中泽：是的，大家看得还真是仔细呢（笑）

在《Myself;Yourself》中也加入了双视角叙事，请问您认为双视角在表达效果上有什么优势吗？

中泽：通过双视点主要是可以增加故事的深度。可以把一个视点难以描述的东西表达出来。同样的剧情也可以根据“不同性格的主人公”的视点来进行不一样的叙述。特别是后面这一条优势，对于表达《Myself；Yourself》的主题起到了很大的帮助。

请问您在《Secret Game》这款作品中担当了什么工作？选择参与这款作品是否与其设定近似“Infinity”系列有关系？您是否参与了剧本的结构设计？

中泽：一句话说的话就是监督。具体说明的话，就是担当将同人作品《Killer Queen》移植到家用机版时的监督，以及在 BET 系统的设计和演出效果上进行监修等。选择这部作品的原因主要是发行公司 Yeti 的要求。《Killer Queen》原作公司 FLAT 的代表正好是我的 FAN，所以就把这部作品推荐给了我。我自己玩了以后也觉得非常有意思，就接下了这个工作。和《Infinity》系列确实有些相近之处，不过也没有特别地想去靠拢。和《I/O》一样，《Infinity》系列给了我极大的影响，所以或许多少会体现出来一些。

您最新的作品《Myself;Yourself 各自的终曲》很快就要发售了。在中国也有很多玩家十分期待这个续作。请告诉我们这款作品最值得着重体验的部分是什么？

中泽：感谢大家的关注。这部作品中最大的看点就是前作《Myself；Yourself》中难得一见的“菜菜香的笑脸”会大量出现。对于菜菜香的 FANS 来说杀伤力肯定是巨大的（笑）。还有许多玩家希望能“想看佐菜视点里菜菜香剧情的后续”，所以我们也努力制作了。还有艾纱美的后续剧情，以及其他人物的新故事等等。每个角色都有值得一看的地方，前作的 FANS 们千万不能错过。

关于中泽工先生开发的部分游戏的深度问题探寻，与及游戏的制作理念

请问《Never7》的 CureA 结局的扑克牌与 CureB 结局的星之砂具有什么象征意义吗？

中泽：看见它们（空白的扑克牌和星之砂）的时候，“你”想到的是“什么”呢？感觉到的是什么呢？这，就是我们所希望表达的。“幻想综合症”究竟是什么？我们认为由“玩家自己得出的答案”才是真正意义上的真实。正如逸美在游戏中所说的：“比起真实与否而言，更重要的或许是你是否去相信”。







《Ever17》中2017年与2034年所发生的事故有很多相同的地方，请问这些共通点是人为的，还是与BW（第三视点）的涉入有关？

中泽：这些共通之处同时包含了“人为制造的”和“BW的介入所导致的”两个因素。为避免误解，简单来说大家可以理解成“2034年中人为无法再现的东西，就是BW的介入所导致的结果”，“除此之外，都是由人为造成的”。不过也有一些例外之处，如果感觉到有异样的地方大家也可以进行一下逆向思考。

在《Remember11》中，转移现象中意识残留的人所对应的原型有shadow、anima、animus，这样安排有什么用意吗？与“三位一体”是否有关联？

中泽：和三位一体是有关系的。如果把“世上的事物”抽象地表现出来的话，可以看成是男（animus），女（anima），与二者之间的东西（二者之间产生的shadow）。根据日本古代的阴阳道思想，这世上的东西，例如太阳与月亮，黑与白，凹与凸，死与生，热与冷，终结与起始等等，都是由相生相克的两部分组成的。当然这实际上只是一个符号，日月与男女本质上是一样的。但事物往往并不能一刀两断，在两者中间也存在着无法分界的灰色地带。因此三者合一，三位一体，就代表了整个世界。出于这个原因，我们选择了shadow、anima和animus这三个原型。

在去年您在一次访问中提到了《Remember11》中悟被“那家伙”操纵而杀死了妹妹，请问“那家伙”为何想要杀害沙也香？

中泽：如果回答“理由只有‘那家伙’才知道”似乎会显得有些敷衍了事，但这确实就是唯一的答案。在PSP版《Remember11》里将会公布一些新情报进行解释，在游戏中被称为“self”的“那家伙”，是一个“与玩家类似，能对作品中的人物的意识与行动进行影响的某个存在”。或许各位玩家在看到这里的时候，会认为“我并没有想杀沙也香，所以‘那家伙’肯定不是玩家”。但正如我前面说的，是“与玩家类似的某个存在”。也就是说并不一定是“你”，而有可能是其他的某个“与玩家类似的存在”杀害了沙也香。正如我们看不到神一样，游戏中的悟等人也无从判断“那家伙”究竟是谁。“‘那家伙’并不等于‘self’”，请大家把“self”理解成“无限近似于玩家存在的总称”。事实上在制作当时，我们本想在序章那段里加入一个“杀死沙也香”的选项。这样大家当中或许也会有真正“杀死了沙也香”的玩家了。但是后来处于各种原因删除了，导致情节很难理解，对此我感到非常抱歉。而且这么一来好像把大家冤枉成杀人犯了，实在是非常对不起。对于当时的我们来说，那样的结果已经是尽了全力了。今后我们会继续努力，作出更好的作品来。

还是关于《Remember11》的问题。请问在游戏的设定中犬伏景子和优希堂沙也香是否是一个人？

中泽：这个问题我就不作出回答了。正如之前说的一样，“由各位玩家自己得出的答案，才是真正意义上的真实”。

《I/O》中也引入了“player”这个存在，请问您能对它在《I/O》世界观中扮演的角色进行一些说明吗？

中泽：在《I/O》的世界中，玩家与主人公（当中的某一个）基本是完全等同的存在。日向，伊修塔尔，真佑实，He当中的某人（或是全员）都与“你”是同一人。《I/O》中的世界，是像两面相对的镜子一样映照出的多重世界。无数个彼此相似，却又略有不同的世界同时叠加在一起，就这样无限延展，终究会连通到玩家所在的世界。大家可以想象成是无数次镜中映射的结果。在作品的世界观中，镜中的东西看起来和原来的很相似，但实际上却是略有不同，多进行几次映射的话有可能连自己的脸都会变成别人的。世界整体也是一样，经过无数次重复

去复制，世界中的景象也会发生变异。日向有可能变成“你”，《I/O》的世界有可能变成“你”所在的世界。那么回到开始的问题，这部作品中玩家所扮演的角色，正如同字面上所说的一样，就是扮演日向，伊修塔尔等人的“角色”。

您现在有什么想要挑战的题材吗？如果有的话，您是否会重新亲自执笔剧本？

中泽：有，而且有很多。虽然很多是想来想去最后被忍痛割爱，不过还是有一些想写的东西，如果有机会的话应该会做出来。我现在还没有封笔，可惜的是虽然我本人想重新执笔，但往往因为忙不过来所以只能拜托其他作者（就像《Myself；Yourself》那样）。毕竟身体和脑袋只有一个，想做的东西实在太多了……（苦笑）

请问在过去与您合作过的伙伴中，给您留下印象最深的是哪一位？

中泽：有很多给我印象深刻的伙伴，要说最深的一个，应该就是打越钢太郎先生了吧，我受了他很大的影响。

作为玩家，除了对游戏剧情本身的兴趣外，我们还对游戏的制作理念以及制作流程非常的感兴趣。我们知道，在您参与制作的诸多作品中，经常担当的两个职务是剧本和监督。能否跟我们简单介绍下这两个职务有何不同之处？

中泽：简单来说，剧本家的目标就是“制造出最好的零件”。剧本终归是“零件”。需要有画面，音效和系统等各方面的配合才能成为“作品（完成品）”。反过来监督就是“为了制作最好的完成品，指导其他人作出最好的零件”的人。

这样或许有些难理解，举个例子吧，有时“零件”可能会不合标准，就算故事很优秀，但可能会和设定产生矛盾，无法用图像表现或是游戏系统难以表现，甚至除了作者以外谁都看不懂的情况。极端一些说，剧本家就是尽力去写出自己认为最好的作品的人。但他写出的作品其他人未必能够接受。要把这个最好的作品做成游戏传达给别人，就需要站在一个客观的角度上考量剧本，看它是否便于改编，是否有什么矛盾，等等。这就是监督的工作。在整体上检查剧本，画面，音效等各方面的配合，并随进程作出指示等等。但是细节什么的就难以关注了，所以在这方面就必须赋予各部分的负责人（画师，剧本家等）以完全的信任。如果互相之间沟通没做好，很可能会弄出一个不像样的作品。看起来好像是相似的工作，其实是差很多的，所以我兼任这两项工作的时候非常辛苦。有些人能同时把两样都做好，我十分敬佩。

在开发游戏中，将自身想要表达的观点传达给玩家与按照玩家期待的口味去制作这两点，您是如何取舍的？

中泽：两者对我来说都同样重要。我一直在尽力取得两者之间的平衡。但是如果两者之间实在出现了不可调和的矛盾，那我应该会更注重“将自身想要表达的观点传达给玩家”。希望大家不要误解，我这种想法主要有 3 个理由。

第一是“自己想要表达的东西”对我来说是很明确，独一无二的，但“玩家所期待的”就因人而异，并不那么确定了。

第二是如果单纯去满足“玩家所期待的”我认为太单调了一些，缺乏惊喜。玩家看多了意料之中的内容应该也会感到厌烦。在“让玩家体会到乐趣”的前提下，做些出乎玩家意料的东西或许会更有趣一些。

第三就是在与其他游戏竞争时，一个极为重要的因素是作品必须拥有个性，否则玩家完全可以去选择其他的作品。所以我坚信在制作中必须时刻把握住“自己想要向玩家表达的东西”。当然这是在原创作品的前提下，如果是改编作品时就要以“原作者想要表达的”为重了。

有许多玩家被您的作品吸引，想走上文字游戏创作的道路，请问您有什么建议？

中泽：制作游戏是一件非常辛苦的事，要制作出优秀的作品更是难上加难。正因如此，我希望有这个想法的朋友们努力去挑战一下。正是有了制作中的种种困难，在完成时才会感受到最高的成就感。如果直接开始做游戏觉得太困难的话，也可以先从剧本写起。会画画的人也可以从漫画开始挑战。但是最关键的是：一旦开始做了就一定要努力坚持下去，千万不要中途放弃。从困难中可以学习到很多东西，最后一定能做出让自己满意的作品来的。然后在作品完成之后，听听别人的意见。别人的意见也可以给你带去很大的收获。等积累了一定经验后，注意留心身边的生活，这个世界上还有许许多多可以做出优秀作品的题材。

最后请中泽先生对中国的玩家们说几句话吧

中泽：得知中国也有许多我的 FANS，我感到非常高兴。比较抱歉的是，我一直是在为日本人做游戏，而且我对中国了解得比较少，所以做出来的作品或许很难让中国朋友们感同身受。不过经过这次的采访，我真切的感受到了我们“想要表达的东西”和“希望大家感到乐趣的部分”都已经传达到了中国朋友们的心中。想到我们制作的游戏能让日本以外的人们也喜欢，我真的非常开心。今后我们会继续努力，做出能让中国的玩家们更加喜欢的作品。感谢大家。▲





图：FOX.cc 出自《动画基地 43 期·原创海报》

LEGEND OF SOUND HORIZON

驱驰在音乐的地平线上（连载）

循环往复的昼与夜、生与死的 Roman

文 / 玖羽

特别鸣谢：Fox.cc、Sion 社、萌少女领域为本文提供插图

2006 年 3 月 17 日，Sound Horizon 第一期活动结束，第二期开始。

2006 年 5 月 12 日，第二期主要成员的名单公布。

2006 年 5 月 28 日，第一次领土扩大远征，三位新歌姬正式登场。

2006 年 6 月 14 日，《霧の向こうに繋がる世界》发售。

2006 年 10 月 4 日，《少年は剣を…》发售，Rikki 加入。

2006 年 11 月 22 日，《Roman》发售。

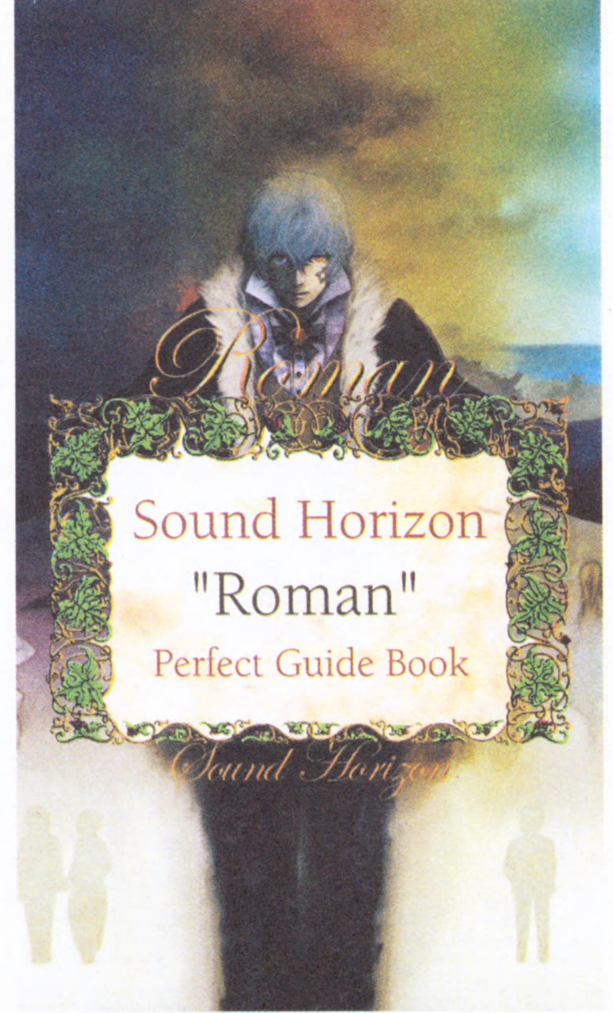
在 Sound Horizon 的历史上，2006 年无疑是有着转折意义的一年。从春天 Aramary 的离去，到初冬《Roman》的来临，它在这一年里经历了太多的风风雨雨、跌宕起伏。在一连串破坏与重建、离别与相逢的循环之中，新的舞台正在地平线的彼方崭然显现——无论在过去经历了多少悲伤和痛苦，移动王国也要永远在一道道地平线上驱驰下去，直到无远弗届的彼方。

“故事”背后的故事～

几乎是和《少年は剣を…》的发售同时，Sound Horizon 立刻放出了新作的消息：这，就是被称为“5th”的 Story CD；而在《少年は剣を…》这部作品里，Revo 也以种种方式预告了它的到来。

后面的事情，大家都知道了：11 月 22 日，《Roman》发售。在这中间，只差一个多月的时间；很明显，这么短的时间是不可能做出一张 Story CD 的，它肯定早就在做了，说不定就是在第二期开始之后；正如我在上一期所说的，《霧の向こうに繋がる世界》可能是一种面向过渡时期的尝试，同时，《少年は剣を…》则是为新歌姬们准备的一个跳板。但是，光有跳板还不够，必须让这些新歌姬尽快登上属于自己的舞台。

在这里，应该承认一个事实：对于在 2006 年中所发售的这两张单曲碟，Fans 的评价相对而言并不高——和之前那些伟大的 Story CD 比起来，它们实在是不能避免单薄之嫌。毋宁说，它们的存在本身，就反映了当时那段时间 Sound Horizon 的动荡不安；但是，Fans 是不会管这些的，他们只看结果。对这两张单曲碟的批评声超过了以往任何一部；在 2ch 那种毫无道德可言的网络泥潭里，有人甚至还说出了一些很过激的话。



现在想想，所有这些批评，Revo 肯定都看在眼里。面对这种情况，他会怎么做也可想而知：尽管这一年里发生的事情换了谁都要心力交瘁，但他依然全力投入《Roman》的创作之中，做得连头发都掉了：在《Roman》发售之前几个星期的一篇日志上，Revo 抱怨自己开始掉头发，说“不会是圆形脱毛症吧”……这话看上去好笑，但细细思量，在它背后又包含了多少辛酸？

就这样，《Roman》也终于迎来了发售的那一天。

织造全新“历史”的人们

《Roman》对 Sound Horizon 而言，是一部里程碑式的作品。那么，它所使用的这些新歌姬们又是怎样的人呢？在失去了“108 面相”的 Aramary 之后，Revo 又是怎么使用这些新歌姬，把她们当作自己的一件件“单独的乐器”的呢？在详细介绍第二期的作品之前，这无疑是一个最基本的问题。

Yuuki

Yuuki，本名吉田有希，1989 年 3 月 29 日生。她是事务所 Space Craft 旗下的艺人，也是歌姬里最年轻的，今年才刚满 20 岁……在 02、03 年的时候，她曾经参加过一个短命的偶像歌手组合“Springs”（顺便说一句，那个组合里包括当时尚未出名的平野绫），除此之外没有任何值得一提的经历；她和 Kaori 大概都是通过 Space Craft 的关系找来的吧。



Revo 的评价：

“Yuuki 还很年轻，正因为年轻，所以我更不能手下留情。在 SH 里，是不会有‘年轻人嘛，就算了吧’这种想法的；与此相对，只要她拼命地去练了，学起来也很快。她的经验确实很少，但我想，正因如此，她身上还有着许多未经开拓的素质。在她身上，等待打开的门还有很多——这反而能成为她的武器，而帮助她打开这些门，就是我的责任。

……她的声音确实很温柔。不过呢，虽然有很可爱的‘闪亮☆’的那种成分在，却不是很活泼的声音，稍微有一点阴郁。所以，我想把她声音的特性作最大限度的活用。如果可能的话，我不是很想让她唱温柔的歌；但是我觉得，如果让她挑战各种各样的歌曲，说不定就能从她身上引出更多的可能性来。就这一点来说，SH 的所有歌手其实都是这样，大家都不是单纯的一种类型。”









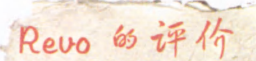




Kaori

Kaori，本名织田**かおり**，1988 年 5 月 11 日生，身高 1 米 71。

Kaori 也是属于 Space Craft 旗下的，来到 Sound Horizon 的过程应该和 Yuuki 一样。她从小练歌，和平野绫也有交情（……）；过去她曾参加过“原宿 BJ Girls”这个组合，16 岁时还被选进了梶浦由记的 Fiction Junction。Kaori 是《Noir》音乐的狂热 Fan，因此，被梶浦选中，算是宿愿得偿，她也由此受益匪浅。后来，在“正好刚满 18 岁”（本人语）的时候，她就加入了 Sound Horizon。



“Kaori 长得很高，在唱歌时很显眼。但是呢，我觉得不能光表现她力量的一面，也要让她拥有和女孩子相称的美丽。包括衣服也是。不过，砍脑袋的动作也是做过的啦（笑）。Kaori 对工作相当投入，绝对不会拖拉磨蹭，给人感觉很好。她的精力一直都非常旺盛…（中略）…干什么都不会嫌烦，总会说‘我来试试吧！’这样的话。不管多难的事情，她也从没说过不字。

说到歌唱魅力的部分嘛，她已经形成了自己的风格，这是她的魅力，不过反过来说，她也容易倾向于用并非‘SH 的 Kaori’、而是‘织田かおり’的身份来唱。在《Roman》中，我主要是基于她的现有风格来活用，但到了《圣战的伊比利亚》，我就开始在她身上摸索更多的可能了。

她的声音非常开朗，如果说 Yuuki 是‘阴’的话，那 Kaori 就是‘阳’。我并不是说她们谁比谁强：人的长处可能会变成短处，短处反倒可能会变成长处。所以，重要的是尽量让她们发挥自己的长处，我是这么想的。”



Remi

Remi，本名不公开，1 月 6 日生（据说是 1977 年的）。她虽然和 Yuuki、Kaori 同时加入，但和这两个小女孩不同，算是有一定的经验。Remi 是正经的科班出身，专攻古典音乐和音乐剧；毕业之后，她就一直作为歌手活动。PS2 版《秋之回忆 2》的 OP 是她唱的，除此之外，她也在其它一些动画里唱过，但都不算出名。

有一件事，在这里只提一下：刚出道的时候，Remi 曾以“03T”的名义和别人组过一个叫“Eura”的团体，后来因为感情问题，她跟某个音乐人发生过一些很不愉快的冲突，甚至到了诉诸法律的地步。这件事如今已经变成黑历史了，Remi 的很多资料不公开，就是为了保护她的名誉。因此，本文也不想多提这件事（这件事也和主题无关）。



Revo的评价：

“我在Remi身上追求那种不同于流行音乐的所谓声乐系发声，将她和别的歌手搭配起来，也是很复杂的工作。Remi的魅力当然就是那华丽的高音啦；但相对而言，我让她唱合唱的时候比较多。合唱的魅力，不就是那种调和感吗。所以，尽管合唱的歌手各有其不足的部分，但唱起来却能成为一个整体，感觉不到个人的存在，这才是理想的合唱，合唱自身就是歌曲的主角。Remi是一位优秀的歌手，她也有着抛头露面的上进心。可能正因如此吧，我必须更加严格地要求她才行。

……要想尽量把歌曲的魅力100%地表达出来，除了因人适用之外，因为SH的歌曲结构十分复杂，我也会要求所有人都去挑战各种位置。但是，由于所受歌唱训练的缘故，和其他人比起来，Remi的发声确实有着很强的个性，我也是有意要求她发挥这种个性。在这个意义上，对她的控制算是最难的。”

Rikki

Rikki，本名中野律纪，1975年1月19日生。她出身于日本南方的奄美大岛，精于岛上的民族唱法。在第二期的新歌姬里，她是最有名的一个，特别是她给《最终幻想10》唱过主题歌这一点；过去在《Leviathan／宣告终结的巨兽》中，她就和Revo合作过，这回加入，应该也是事务所通过以前的关系找来的。



Revo的评价：

“一说到Rikki就是民族唱法…虽然总给人这种印象，不过其它唱法她也是能唱的哦。对SH来说，以后在歌曲里还不知会创造出怎样的场面，但她的魅力是绝对不会变的。

……在唱《Roman》里的歌曲时，她真的是以母亲的身份在唱母亲的歌，排演的时候，她已经有孕在身了；我起初想让她在生孩子之前唱，但在时间上毕竟是对不上。你想，以怀着孩子的母亲的身份去演绎同样一个角色，会有着怎样的力量！太巧了，这简直是天意。…（中略）…对一个创作者而言，没有比这更完美的了。因此，我甚至想，当时做《圣战的伊比利亚》的时候，找个西班牙人来唱就好了…（笑）”

最后：Revo以上的这些评价，全部摘自《AnicanR Music》Vol.3，当时是2007年底，这份访谈主要是关于“第二次领土扩大远征”的；而Rikki妈妈呢，则在2008年5月30日平安生产，生下了一对双胞胎，还和Revo一样是双子座（Revo的生日是6月19日）……不带这么巧的吧，陛下！





Roman
5th story
Sound Horizon

其処にロマンは在るのだろうか？ Revo





Roman 的方法论

正如我在介绍《Elysion》时所说的，在Revo形成自己的“物语音乐”的风格的过程中，《Elysion》和《Roman》都是处在“用音乐烘托主题”到“用音乐完整地讲故事”的过渡之中的作品，而《Roman》在故事的整体性上无疑又比《Elysion》更进了一步。

和其它Story CD不同，《Roman》在样式上被做成了一个“短篇集”，它的歌曲的世界观几乎都与Sound Horizon以前的作品相连，所有的世界都由双胞胎人偶姐妹的旁观（“那里有Roman在吗？”）串连起来（但各个世界毕竟都是不同的）；这种构造类似《Chronicle 2nd》中的“白鸦”，不过旁观者的身份更为独立。其实，这个构造本身不就是对《Chronicle 2nd》的致敬、或者说呼应吗？


图：米栗（萌少女领域）出自日本SH ONLY主题同人志展售会サンホラオンリーへようこそ！场刊封面图

是的，在几乎整部《Roman》中，对过去作品的呼应都随处可见。这不光体现在世界观上，甚至也不光体现在人物和故事上——包括歌曲的结构、乃至调式在内，处处都有过去作品的影子。一方面，可以说这是“一部SH的集大成之作”（Revo语），另一方面，也必须考虑到，当时的Sound Horizon处在一种怎样的状况之中：新歌姬们才刚刚在人们面前出现，为了使第二期能得到更快、更广泛的接受，借用过去那些成功作品的人气来吸引老Fans，自是理所当然的选择。

此外，还有一点必须注意：在制作《Roman》的时候，Revo第一次把舞台演出的效果纳入了作曲的考虑之内。当时距他初次登上舞台——即《Elysion》的Live还不到一年，他就把从Live中得到的经验吸收、消化，并且体现在作曲上了。这样的能力和意志实在令人感叹。

不仅是作曲会考虑到演出，演出同时也会反过来影响作曲。在这一点上，居功至伟的还是Jimang：他出色的即兴演出能力常常会赋予角色连Revo自己也没想过的特性，从另一个侧面使角色更加完善，使作品更加丰满。比如《Roman》中的贤者，Revo最初的要求是“很绅士的感觉”，但舞台上的演出……大家都知道是怎样的情况（笑）。

Jimang的个性对角色的影响，其实从《Elysion》时就开始了。现在看甚至有点难以置信，按照Revo自己的说法：“Abyss原来绝对不是设计成那样一个角色的，在我最初的设想里，他是一个有点黑暗英雄味道的阴沉绅士，结果现在变成一个毒舌的搞笑大叔了（笑）”……像这种作曲和舞台的连动，在这里只是开了一个头，以后还会表现得愈发明显。



Roman 的情节

Revo将本作的主题定为“循环往复的昼与夜、生与死的故事”。至于“Roman”这个名字呢，本来是取自法语的“故事”，但它又能



使人联想到“浪漫”这个词，于是就作为双关语用上了。

在介绍具体情节之前，有一点必须先向读者说明：Revo在这张《Roman》里编织了一个极其复杂的信息网，其中充满了各种各样的暗示、密码、双关语、不同语言的串连……他在这里面花的心思，想想都觉得可怕，怪不得做到掉头发呢……有些地方即使到现在也很难解明，各种解读也是自说自话，没有一个统一的标准。在遇到有争议的情节时，我会尽量把选择留给诸位读者，让大家做出自己的判断。

在作品中最主要的双关语，除了“Roman”之外，就是“昼与夜、生与死”了。很明显，昼＝生、夜＝死是互相对应的，很多时候甚至是字面意义上的严格对应；与其相关的双关语也有很多，比如《火焰》里的“紫色の花”和“水色の花”，其中“紫”与“死”同音，“水”则

与“生”音近，就是指代那两位人偶——不懂这种双关语的话，将很难看明白歌词的真正意思。再如《美丽之物》里的“C'est”，它的发音也是“セ”，相近于“生”。如果把《Roman》里所有的此类文字游戏全都介绍出来，本身就够写一篇长文，因此除了非常关键的一些之外，我就不作介绍了。

1、“昼与夜的故事”

和以往的Story CD一样，这第一首歌也是统括全局的。它的内容其实很简单：“冬之人”Hiver——Hiver是法语的“冬”，Revo首次给自己安排的角色——命令他左右手边的两个人偶：去“每一道地平线”上看看那里的“Roman”吧。“右手中是死 / 左手中是生”和“冬之天秤”，就是CD封面上的那幅画；Hiver是一个“在出生之前就已死去”的人，正所谓是处于“昼与夜的夹缝之间”。他手上的这两个人偶分别代表昼夜、生死，这一点已经说过了；在她们脸上画的太阳和月亮也象征了这一点。同样地，“微笑”与“哭泣”也暗示了生死，“绣球花（水色）”是“生”，“紫罗兰”是“死”……这一切都只是为了烘托一个主题：在“昼夜”、“生死”之间，就是“你所生存的现在”。

不管这个世界上的昼夜、生死如何往复循环，人依然向远方的一道道地平线上前进着。Revo想送给这些人的，只是“11个字的留言”。



2、“火焰”

按照普遍的看法，这首歌讲述了Hiver的葬礼——双胞胎人偶陪伴着他。Revo当初在主页上放这首歌的试听时就说过，这首歌的POP味比较浓，事实上，它包含的信息也是11首中最少的——但我个人其实很喜欢这首歌，这首歌里对Chronica致敬的地方很多啊……特别是“*是历史创造了书呢 / 还是书创造了历史*”这一句，我当时在看到这句歌词的时候，真是有一种自己的心里话被说出来的感觉（请参见我在第四期上对《Chronicle 2nd》的介绍文）。

3、“看不见的手臂”

这首歌也是直接和《Chronicle 2nd》的故事相关的。两位同名的Laurant曾在战场上相遇，红发Laurant砍下了金发Laurant的手臂，金发Laurant因此只得离开军队——此后，他自甘堕落、成天借酒浇愁，最后连他身怀有孕的爱人也不得不在毒打下离开了他。金发Laurant失去了一切，终于在彻底崩溃之下去寻找红发Laurant报仇。可是，当他们相遇的时候，他才发现，红发Laurant也遭到了和他一样的命运，堕落得和他一样；他还未及动手，就突然冒出了一位叫Laurencin的年轻人，将红发Laurant刺死后逃走。金发Laurant经此冲击，决定重新开始自己的人生。

这首歌里有一处难解的地方，就是Laurencin的身份，他出现得实在很莫名其妙；比较受到公认的看法认为，从名字上来看，他就是金发Laurant的儿子，但他为什么要刺死红发Laurant，还是一个谜。——此外，这一切都由红发Laurant的儿子、即那个藏在角落的少年目睹（他们眼睛的颜色一模一样），红发Laurant曾伤害过金发Laurant，他自己又被金发Laurant的儿子所杀，现在Laurencin又成了少年的仇人——这个少年以后会做什么呢？

图：Cat.lqe（萌少女领域）



我想已经暗示得很明确了吧。这也正应了那句“*谁是加害者…谁又是被害者 / 转吧…转吧…憎恨的风车 / 跳啊…跳啊…就像火焰一样*”……

另外，金发Laurant是Alvarez的部下。这个设定真是让人感慨啊……

4、“被诅咒的宝石”

这个故事从一个地下矿坑开始：两名年轻人，Laurencin和Hiver挖出了一块巨大的宝石，围绕这块宝石，随即就产生了无数争斗和残杀，Hiver也因此丧命——这真的是宝石的诅咒吗？还是说，被诅咒的其实是人的欲望呢？在后面我们会看到，这块宝石在“欢乐与悲哀的葡萄酒”中又出现了。

这首歌是和《Pico Magic Reloaded》中的“牢笼系列”联系起来的。那块宝石被称为“Michele”，而Hiver的妹妹被称为“Noel”。

但问题在于，如果真的把它和“牢笼系列”联系起来的话，那里面关于杀人女演员“Michele Malebranche”的故事都是Noel自己编造的。而且，Hiver明明在出生之前就已经死了，为什么会在这里出现？这里面的Laurencin和前一首歌的Laurencin又有什么关系？……一切的资料都太少，任何推测皆有可能。

还有一点，“牢笼系列”里的“M.Christophe Jean-Jacques Saint-Laurent”（Jimang）不仅同样叫“Laurent”，他的“Christophe”也是后面贤者（Jimang）的名字。这也许是《Roman》中最大的疑问，我至今没有看到能令人满意的答案——也许，只是单纯地客串而已……？

5、“星尘之皮带”

根本就是《澪音的世界》的前传……这里没有太多可说的。只有一点：女孩的父亲少了一条手臂。那么，他是……

6、“绯色之风车”

这首歌自身的剧情很简单：一个村庄遭到敌人袭击，少年和少女逃走，但少女被敌人抓住，在紧要关头，少年抛弃了少女一个人独自逃命，从此心灵饱受折磨。

在桂游生丸所画的《Roman》漫画中，把这个少年设计成了Laurencin，就是因为这件事，他后来才杀了袭击村庄的红发Laurant；但是，我要说，第一，漫画也只是桂游生丸个人的解读，第二，这种说法实在难以避免附会之嫌。当然，想象的空间很广阔，任何解读都是可以允许的，所以我在这里只是提一下，作为参考——比如说，那个少年为什么就不能是Alvarez呢？诸如此类，大家尽可以自己联想。

这首“绯色之风车”在《少年**は剣を**…》中就收录过，但《Roman》里的版本经过了重新编曲；大家可以把这两个版本对照着听一下，这是反映Revo编曲才华的一个很突出的例子。歌中“*如果能从头来过…下次不会逃了…*”那一段，在《少年**は剣を**…》推出的时候就引来过不少唏嘘。这一句话、这一首歌，理应是Revo要对Aramary说的啊……

7、“天使的雕像”

这是一个叫“Auguste Laurant”的“独臂”雕刻家的故事。他曾经把自己的孩子遗弃在修道院，但良心一直折磨着他；后来，他在雕刻“天使的雕像”时，终于忍受不住，回到修道院看了看孩子。雕像耗尽了他的全部心力；而他在雕像上雕刻的，就是自己孩子的脸。

这是一首典型的“话在诗外”的歌。乍听之下，似乎平平无奇，但是细想起来，里面却包含了太多的信息。比如，Laurant在修道院门口遗弃孩子的那一段，完全是通过歌曲一开始的音效来表现的，我在上期说过Revo可以“用音乐、音效叙述故事，而让歌唱、念白来配合”，这就是一个经典范例。而歌词也是一样：仅仅是“*将母亲的灯火夺走/在这个世界上闪耀的小小‘火焰’*”这一句，就把Laurant遗弃孩子的原因说得很明白了。当然，同时也很隐晦就是了……

顺便一提，在Live里，Jimang对这首歌的演绎非常好，和歌姬们整整拉开了一个档次。由此也可以看出，对Sound Horizon而言，在各种意义上，他的演出都是必不可少的。



©桂遊生丸/Sound Horizon/集英社

8、“美丽之物”

Yuuki 的独唱……很多人萌这首歌，但我个人却觉得它单薄了点。这首歌所给的信息也很含糊：从字面上看，这是一个叫 Monica 的少女悼念她那因病早夭的弟弟 Laurant 的歌，除了 Laurant 这个名字之外，这首歌和其它的歌看不出直接联系。

不过，有一点值得注意：歌中“*你最喜欢的这旋律*”一句，其曲调和“昼与夜的故事”里的一段曲调极其相似。“这旋律”就是“那旋律”嘛。当然，这些怎么解释都可以啦……

9、“欢乐与悲哀的葡萄酒”

《Elysion》里《EL 的天秤》的“外传”。全歌讲述了那个被 Abyss 害惨的贵族小姐（她也叫“Saint-Laurant”）一生的经历……在发生了“那些事情”之后，她家里败落了，她把自己的一切都投入到葡萄酒的酿造上，那就是她最后的幸福。

从技巧上来说，这首歌可说是 Revo 把日语和外语结合作词的杰作。这歌词被他作得都不知道是法语还是日语了……有人认为他装 B，但正如我在之前说过的，为了在歌曲中加入更多的信息，他必须采用这种做法。其实，就创作理念上来说，本歌更近似于那些造语歌，然而和造语歌不同的是，歌中的法语本身还有意义；这一切由 Remi 那美妙的魔性之音唱出来，就充满了一种特殊的魅力。

10、“黄昏之贤者”

这首歌可算是 Jimang 风格的代表性歌曲了……一名“贤者”遇到了为人生而苦恼的少女，在他的开导下，少女决定了自己要走的路（怎么看着像是痴汉在诱拐小 Loli……-_-）；歌中暗示，少女已经有孕在身，她可能就是下一首歌中的那位母亲。

歌中贤者所说的那些怪话很有趣，特别是“*虽然只是单纯的质数/真理却就在其中*”这一句，很多人都认为这暗示了本专辑的歌曲编号。如果这种猜测是真的，11 首歌中的质数就是 2、3、5、7、11，相对的，则是 4、6、8、9、10。事实上，综观 2、3、5、7、11 这五首歌，不难发现，它们有一种较强的内在逻辑联系（金发 Laurant 等等），而 4、6、8、9、10 则否，除了“被诅咒的宝石”里 Laurencin 和 Hiver 这两个名字之外，看不出有明确的逻辑联系。这句话，是不是暗示 2、3、5、7、11 其实是主线呢？抑或只是一句单纯的怪话而已呢？还是见仁见智吧……

11、“11 个字的留言”

在一切的最后，一名母亲在雪地里生下了自己的孩子。她给孩子的“11 个字的留言”，在这 11 首歌里分别写成了密码形式的假名（密码是五十音图的坐标）。这 11 个字，就是“**しあわせになりなさい**”——“*愿你能够得到自己的幸福*”。是的，这不仅是这张专辑的答案，也是 Revo 送给所有听众的留言。无论昼与夜、生与死怎样循环往复，这永远是生活在“现在”的人们的目的，也是人们心中的希望。



间奏：过渡期

自从发售以后，Revo 和 Sound Horizon 的成员们就立刻马不停蹄地投入到 Live、Fans 见面会等各种活动之中；在从 2006 年 12 月开始的一系列名为“Roman ~ 将我们联系在一起的故事 ~”的巡演中，Revo 正式“加冕”，成了国王陛下，Sound Horizon 从此也正式变成了“移动王国”。

从《Roman》开始，Sound Horizon 真的是开始走向成功了。《Roman》第一周就卖了一万八千多张，与此同时，过去作品的销量还在“细水长流”。经过五年的拼搏和努力，当初那个在 Comike 上借展位出售的同人小团体已经变成了连主流音乐界也无法忽视的存在；这些努力，既包括 Revo 在音乐上的探索，也包括商业化以来这一连串紧张的宣传和应酬。

甚至在《Roman》还没有发售的时候，Revo 就已经表示，他做完这部作品之后想要歇一歇了。毕竟，经历了一年的狂风大浪，不休息一下实在是不行了（否则，圆形脱毛症可能也要加重了吧 :b）。整个 2007 年，除了对 Fans 的应酬之外，Sound Horizon 的活动和以前相比明显减少，它不像前几年那样紧锣密鼓地一部接一部推出作品，事实上，07 年 Sound Horizon 只出了一张单曲碟，那就是 1st Story Maxi，《圣战的伊比利亚》。

如果从《Roman》开始画一条线，可以明显地看出，《圣战的伊比利亚》位于这条线上必然的延伸方向。介于前一年的《Roman》和后一年的《Moira》之间，虽然仅是一张只有三首歌的短作，但无论是在编曲技术、团队磨合，还是在作曲的方法论上，《圣战的伊比利亚》都已臻于成熟。在短短三首歌的时间里，Revo 就营造了一个规模宏大的故事，顺着这条延长线走下去，作为 Sound Horizon 彻底成熟之标志的《Moira》就呼之欲出了。（待续）

图：KY 出自《林音的世界》(SION)



游走于激萌
与
性感的境界线上
鸣子ハナハル
文 / 完蛋了的国王
神様
一橋

要问 2008 年日本风头最劲的工口漫画是哪部，想必你要费一点思量；要问 2008 年销量最高的工口漫画是哪部，或许你就答不上来了；要问这 7 年来累计销量最佳的工口漫画，那你一定该缴械投降了。其实，答案只有一个，那就是《少女マテリアル》；而它的作者“鸣子ハナハル”（HANAHARU），就是本文要介绍的主角。

“弃明投暗”的出道经历

鸣子**ハナハル**的出道经历，曾在笔者过去的文章里多次提到，是所谓的画师的捷径——工口漫画之路。不过令人颇费思量的是，鸣子**ハナハル**在登上画坛之前却有一个“二次出道”的坎坷过程。2000 年冬天，时年 25 岁的鸣子**ハナハル**以“江户泽敬史”的名义参加了当年月刊《Afternoon》主办的四季赏，在所有人都不看好的情况下居然奋力杀出重围，以《**僕の歌は君のうた**》一作一举夺下四季大赏，将 90 万日元的奖金揽入囊中。

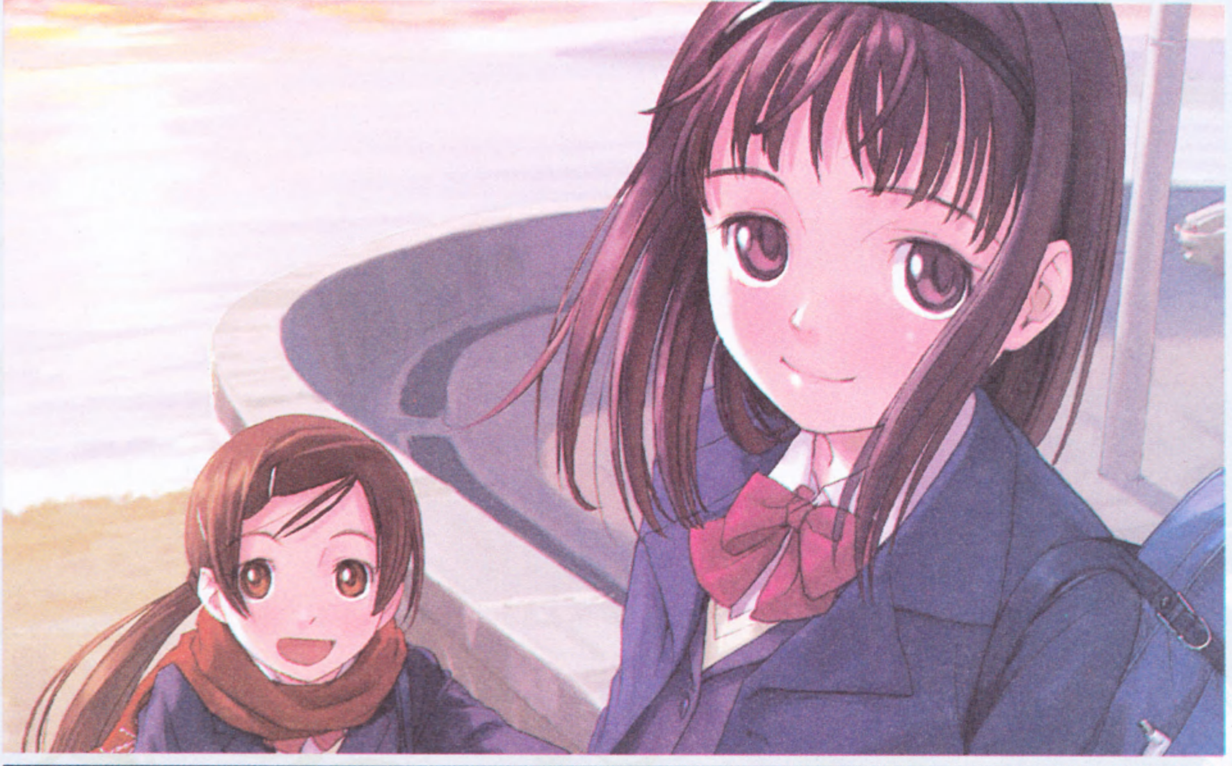
作为惯例，获奖作品于次年在 2001 年 3 月号上刊登。然而，鸣子**ハナハル**的好运到此为止，漫画家的大门没有为他而打开。所谓四季赏原本就是一年举办四次的新人选拔赛，大赏、特别赏、入围赏、佳作等各种名目的获奖者加起来一届就超过 10 人（当年冬天获奖者总数为 21 人），想要通过这条途径登陆一本老牌知名月刊，就好比大军挤着独木桥过河，其间必定有人落水，遗憾的是鸣子**ハナハル**只是众多落水者中的一个。纵观前后十数年的四季大赏获奖者，也只有沙村广明和漆原友纪混得像模像样，更多的人不是被埋没就是重新回炉走上工口漫画之路。

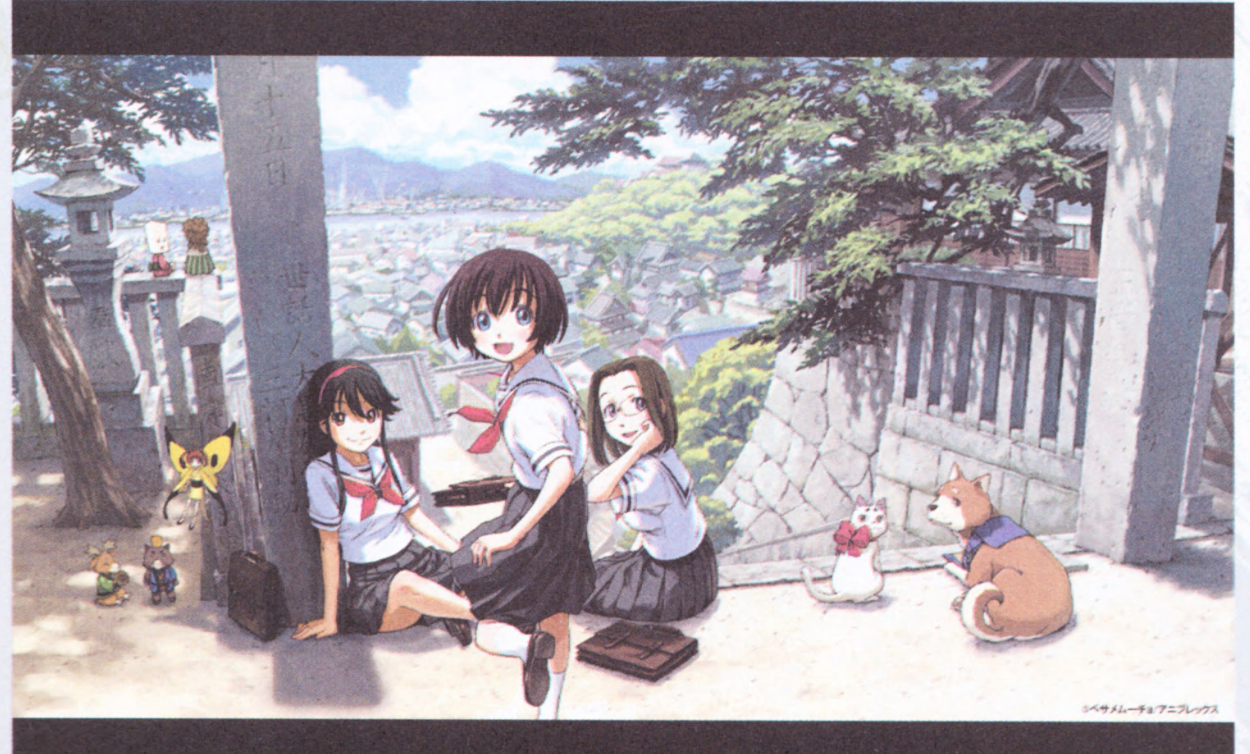


尽管较之读者，杂志社更像是漫画家得罪不起的衣食父母，然而老牌商业漫画杂志当年的“薄情寡义”，却时常成为一些日后飞黄腾达的漫画家们茶余饭后的谈资，有的人耿耿于怀，有的人则一笑而过。在月刊《Afternoon》出道失败的经历，究竟在鸣子**ハナハル**内心中留下的是一丝遗憾，还是一抹忿忿，抑或是兼而有之，我们不得而知。只是 6 年之后，当读者们在一本署名“Afternoon 编辑部”的《现视研》官方同人志《Project G2》的作家 List 里，看到鸣子**ハナハル**与沙村广明、森山大辅、畑健二郎、铃木次郎等“一般漫画界的成功人士们”平起平坐，为月刊《Afternoon》的主打漫画《现视研》最终卷造势的时候，或许真的能让人感受到一点“一笑泯恩仇”的意味在里面吧，当然这都是后话了。

既然正道走不了，那就只有“弃明投暗”了。2002 年戚戚焉的鸣子**ハナハル**重整旗鼓，改换笔名后在 Wanimagazine 的著名刊物《COMIC 快乐天》上以短篇《**ヒタイ**》正式宣告迈入工口漫画界。踏着前辈 okama 的脚印，鸣子**ハナハル**在当年的第 12 届快乐天新人漫画王赏上拿到了王子赏，奖金为 30 万日元。尽管不是最顶级的王者赏，但回顾 02 年以后 6 年中的 12 届新人赏却令人感到非常遗憾：才气胜过鸣子**ハナハル**的新人一个也没有。放眼日后在《COMIC 快乐天》活跃的西安、LINDA、**みやびつづる**等人气漫画家，均系杂志社从它社挖角，唯独只有鸣子**ハナハル**出道于《快乐天》。由此可见，当 okama 从良，村田莲尔退居二线之后，《COMIC 快乐天》方面对鸣子**ハナハル**的倚重并非毫无道理。

创刊于 1994 年的《COMIC 快乐天》是目前日本现存的第二老字号的工口漫画月刊，全盛期拥有《华漫》《COMIC 失乐天》《COMIC 快乐天 BEAST》和手机版《MOBILE 快乐天》四大衍生刊物，月发行量达到 35 万册。曾经先后发掘出 okama、小梅**けいと**、鸣子**ハナハル**等一批业界执牛耳的画师。2002 年当鸣子**ハナハル**藉由获奖冉冉升起之时，正是 okama 借《华札》单行本发行逐步淡出《快乐天》之日。此二人也算一个道场里的同门师兄弟，人生轨迹相似之处颇多。2003 年下半年开始，“霸占”《快乐天》封面绘之职长达近 9 年之久（1994 年 9 月 –2003 年 5 月）的村田莲尔终于卸下重担，转而投入 Wani 旗下另一部新刊物《robot》的编撰，在《快乐天》上仍保留一块自留地，以“futuregraph”的专栏名义继续连载（是目前《COMIC 快乐天》上唯一不涉及工口的内容）。老人们的隐退，给了以鸣子**ハナハル**为首的一批新秀们发挥的空间。其后，鸣子**ハナハル**与




©ベサメムーチョ/アニプレックス

其他几位画师开始轮班执笔《快乐天》封面至今。彩稿上封面意味着什么似乎并不难理解：更高的曝光率、更多来自读者和业界的认可、以及承载着更多可能性的未来。

工口漫画"三宝"
——画风、剧情和实用度

独特的风格，此乃漫画家在工口漫画杂志上立足生存的基本素质之一。在同一期杂志上登场的漫画家往往轻松超过一打，尤其是类似《COMIC 快乐天》这样极少刊登连载，主要以单话短篇为主的杂志，短短 10 页左右的版面就是一个漫画家证明自己实力的全部空间。读者的眼睛是雪亮的，读者的口味是刁钻的，能否让读者在几分钟里亢奋起来，主要依靠的就是漫画家抓人眼球的画风和漫画的"实用度"。眼下在《快乐天》上能够挤进核心执笔阵的 LINDA、西安、**ぼっしい**、织田 non 等人，分别以不同的重度官能刺激性画风来吸引读者，又或者干脆走另一个极端像 YUG 这样的拟人情趣化少女，以及道满晴明这样的另类四格风格也能大受欢迎。工口漫画说白了就是某种程度上的发泄工具，感官上的第一体验永远是最先入为主的。说到鸣子**ハナハル**赖以谋生的个人风格特点，概括起来就是具有亲和力的设定、强悍的彩图功力，以及注重背景等细节的处理技巧这三点。

强悍的彩图功力自不用多说，自从告别了村田莲尔素的有点"阳春白雪"的封面绘时代之后，《COMIC 快乐天》就进入了多位主力画师轮流坐庄的模式，由鸣子**ハナハル**执笔的封面绘总是能给人眼前一亮的感觉，无论是人物的体态、衣着、神情，还是作品整体的"邪恶程度"都让读者啧啧称奇，爱不释手。在取色和配色方面，鸣子**ハナハル**力求以清素口味为主，不会给人一种一翻开漫画就仿佛踏入"红灯照"路边发廊的迷幻眩晕感，使读者能更专注于画面本身传递的信息。

而说到注重背景这个特点，这在鸣子**ハナハル**的个人首本工口漫画单行本《少女**マテリアル**》发售之时，漫评家们就给予了公允的点评，指出鸣子**ハナハル**在画布纵深的利用和背景细节的处理上有优异的表现。众所周知，工口漫画以官能场面为卖点，背景的体现较之满屏的人体往往只占可怜的弱势地位。而身为画师，描绘大画幅的彩绘时则完全不同，只懂画人体，不懂画背景的画师必然遭人耻笑，在这方面鸣子**ハナハル**可谓用心良多。05 年的短篇《**ふたり**》里背景中一望无际的金色麦田与眼前摇曳的金发少女融为一体，令人印象深刻；而短篇《**蔵** -KURA-》里惊现的大魄力爆炸场面在同类杂志里可谓罕见。单行本《少女**マテリアル**》封面封底通页彩绘，以废弃的教室为背景，远处杂乱堆放着迭起的课桌椅，近处则散落着大量茶具、点心、礼品盒等小物件，细节处颇见真章，这种大手笔的彩绘在一般工口漫画单行本里很难得见。

设定的亲和力较为抽象，涵盖面也广。平心而论工口漫画近些年来已经无可挽回的向"重口味""猎奇"的深渊滑去，在拘泥于官能场面的同时，却越发少人问津萌元素的发挥。反其道而行之的"保守"策略则是鸣子**ハナハル**超然于大多数工口漫画家的优势之一。okama 能够脱颖而出的原动力就是他在服饰设计和色彩运用方面的天赋，为作品的萌度注入了强心剂。鸣子**ハナハル**在这方面的思考并不逊色于 okama，萌元素的巧妙运用往往能使漫画的





“实用度”达到事半功倍的效果。试想倘若在千篇一律的齐肩短发和披肩长发这两种发型的女孩中间出现了一个“双马尾”，是否会使人眼前一亮呢？而当越来越多的跟风者使得“双马尾”不再新鲜之时，别出心裁的加上两个缎带蝴蝶结，是否又会让人感叹“棋高一着”呢？提升对角色的好感度不仅停留在外型的设定上，对于人物身材的拿捏也至关重要。

不少萌画师在人物素体描绘方面是弱项，而在工口漫画界里画人体是基本功里的基本功，为了增强感官刺激，对人物身材尤其是某些部位的夸大描绘司空见惯，但是这种近乎约定俗成的画风偏好并非对所有读者都能奏效，于是也派生出了诸如专业贫胸、专业幼体这样的分支。诚然“为了适应更广泛层次的读者需求，在身材控制方面能‘收放自如’便是王道”这样的想法实在太狡猾，杀伤力实在太大以至于人人向往，但是一旦个人画风养成就“一条道走到两眼摸黑”的画师大有人在，真正能做到“收放自如”谈何容易。然而这就是鸣子**ハナハル**的过人之处，能萝能御，半幼半熟的具有弹性的画风自然能拥有更多的亲和力。



还有一点就是在工口情节把握上的适度：在时下十个画师八个黄的全民工口时代，要经常创作一些别人没有涉猎过的新鲜段子的确很难。能创新固然是好，做不到常换常新也至少要在情节设置上动些脑子，一成不变的画风和一成不变的情节很容易使读者陷入审美疲劳，而单纯的加重口味只会使人感到不适。以刚才提到的短篇《**ふたり**》为例就是一则很好的教材，漫画里使用有别于东方人的发色和肤色是惯用伎俩，但登场的真正西洋风角色却不多，这个短篇描绘的就是一个散发着原野气息，身材火辣、满脸雀斑、金发碧眼的白人少女和一个日本庄稼汉小伙之间的段子。这种地域和文化上的碰撞（啪啪啪……）往往能使平淡的情节被莫名的附上一层新鲜感，说是错觉也好，未视感（笔者注：法语：jamais vu，既视感的反向，看惯了的东西，却感到从未见过的一种体验）也罢，总之就是在不增加读者精神负担的前提下，提升了作品的乐趣。这不能不说是鸣子**ハナハル**的高明之处。

当然，一般向漫画和工口漫画以创作理念而言是完全不同的领域，在成人作品里不择手段的渲染官能场面永远是一招鲜吃遍天的秘诀，在剧情、画技和实用度这三方面，如果漫画家实力不够强的话，只需保证最后一项即可确保生存。而在创作面向纯情宅男为主要读者的萌系漫画时，不计成本的卖萌画风和只要不太弱智、70分即可的脚本两者的捏合则是销量的保证。下面将以一些代表作为例，来聊聊鸣子**ハナハル**作品真正的魅力。

处女作：他的歌、她的画

对于鸣子**ハナハル**在《快乐天》出道前的那段历史，了解真相的人并不多，甚至很多fans没有听说过“江户泽敬史”这个笔名。正如前文所说，在月刊《Afternoon》这样的老牌漫画杂志上，一两个走过场的新人是很容易从读者的脑海中消退的，而能留下这些过往记忆的，或许只有中古书店和无所不能的搜索引擎吧。当年的大奖作品《**僕の歌は君のうた**》，担任评审的著名漫画家川口开治曾以这样的评语给予褒扬：“无可指摘的故事情节，画面亦十分隽永！女主角感情戏码的铺陈做的很棒，为最近数年的四季赏大奖作品中不可多得的高分之作。”不难想象这样的词句当中有多少是客套话，至少对于一个后来被拒之门外的年轻漫画家而言，这种褒奖是带有讽刺意味的。

漫画前后总共58页，以一个中篇而言留给鸣子**ハナハル**发挥的空间其实并不太多。故事的女主人公西野麻衣子是一个屡次落榜美术大学的浪人考生，实力和运气对于她而言似乎总是在开着恶意的玩笑般吻合不到一起，而旁人千篇一律的安慰之辞，也使她时时感受到来自自尊心方面的刺痛。因为一个偶然的机会，在预备学校的楼顶上结识了正在练习口琴的同班男生伊势直人。向来心高气傲，扬言“抱着必死的决心要考上美大”的麻衣子，与看起来对上大学深造有点心不在焉的伊势两人在理念上大相径庭，也正因为此麻衣子对伊势产生了微妙的兴趣。在伊势常去的酒吧里，麻衣子第一次领教了伊势高超的口琴技艺，并为他的魅力所打动，对于自己追求的目标以及画画的意义等诸多问题的看法渐渐发生了改变……

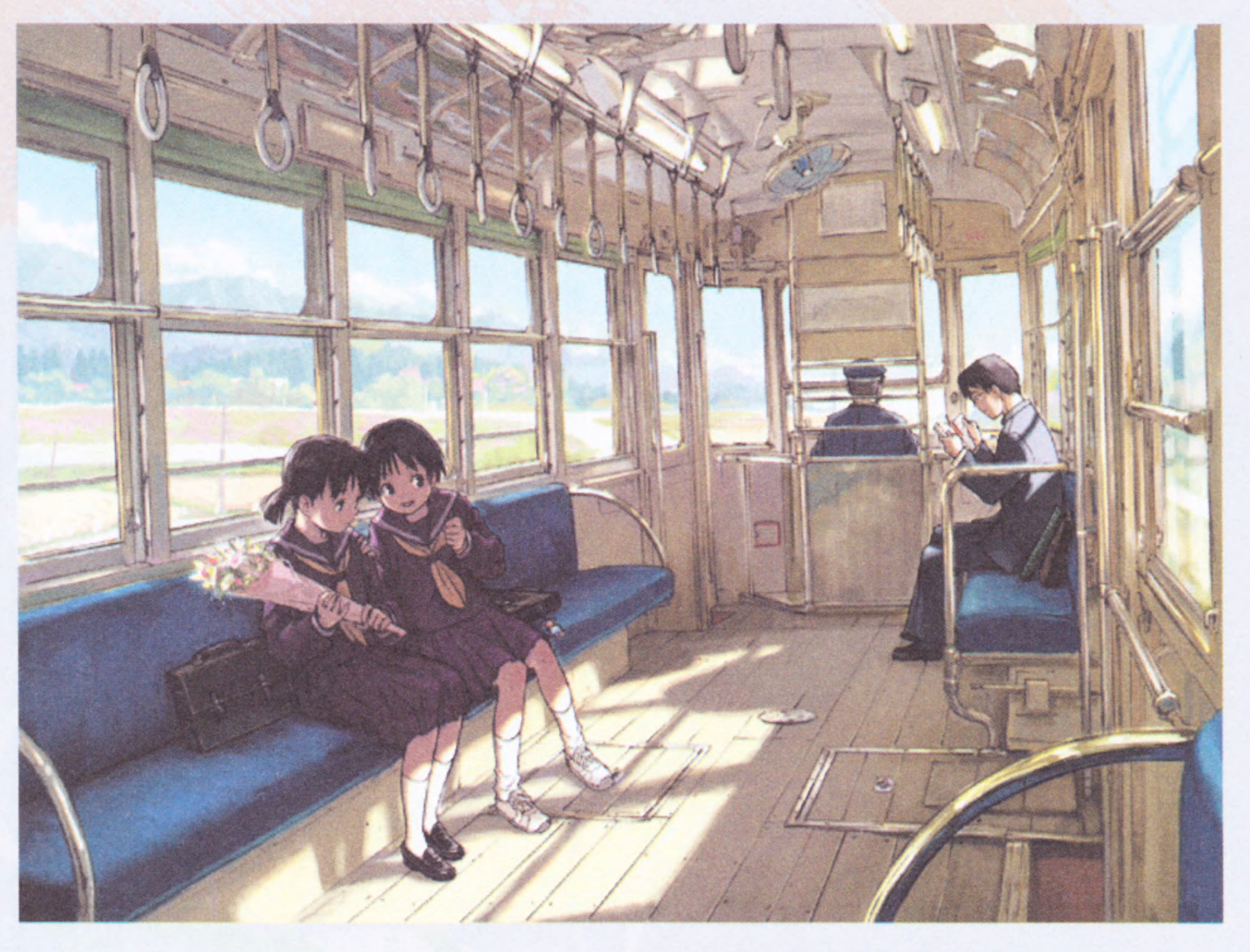
故事的发展和结尾有点老套，剧透无益，因而在此不多作赘述。但正如川口开治所言，



对于角色情感的代入和蜕变，在这区区50多页的篇幅里，处理的非常合理。作者寥寥数笔，就鲜明的刻画了男女主人公迥异的个性特征，漫画的分镜和细致的画技都配得上大奖得主的头衔，尽管还存在着诸如文字不够精炼、情节过渡不够平滑等问题。但总体而言的确是可造之材，没有得到《Afternoon》编辑的垂青实属可惜，但也必须承认当时的鸣子并不具备独立驾驭中长篇漫画的能力。这个关于歌和画的故事，不妨留给大家自己去欣赏体会吧。

神中：可能是史上最萌的神明

在笔者的印象中，《神是中学生》（以下简称《神中》）在国内是一部被大大低估的作品。就在山本宽的《神薙》让大批大批的动画厨为之倾倒之时，美少女神明的设定再一次大行其道。然而撇开捏他、恶搞等表现方式上的编外元素不谈，单就作品的原本素质而言，《神中》







绝对有凌驾于同类作品之上的实力。这个集结了仓田英之、舛成孝二、okama 和鸣子**ハナハル**等各方名家的作品，满足了当时同类作品成功的一切必要条件：讨人喜欢的人设、干净清爽的画面、一定的现实考据和适当的长度。

由于篇幅关系，《神中》的介绍不作展开。动画版播出后褒贬不一，遭到诟病较多的自然还是画面以外的东西，例如表现过于青涩的菜鸟声优。而赞许的声音则主要送给了由 okama 执笔的“Production 设定”（基本上可以理解为人物设定以外的神明和器具的设定），形形色色、来来往往的八百万神明在剧中有着举足轻重的地位，由此可见当年 okama 的风头也确实盖过了其他参与绘制的画师。《神中》最终获得翌年颁发的日本文化厅 MEDIA 艺术节动画部门优秀赏。

而动画版播出后，交由鸣子**ハナハル**执笔的漫画版，并没有成为一般改编漫画的那种“门面货”，而是重新编剧，在原有画风的基本上融入了鸣子的个人风格，以一种更细腻的方式去展现平凡与不思议并存的“神中”的世界。原作中的所有杀必死点，尤其是萌少女和八百万神明的设定还原的都很好，原动画中处理较为生硬的细节部分经过润色显得更流畅。两卷的篇幅一气呵成，不失为一部小品佳作。

作为鸣子**ハナハル**转型从良后的首作，《神中》意义深远。多年来在萌系画风方面的磨练，以及细致成熟的画技，使其终于在萌系作品的大本营《电击大王》上站稳脚跟。而结识了佳作无数的专职脚本家仓田英之，亦消解了鸣子**ハナハル**对于脚本方面天生孱弱表现的担忧，就如同前辈 okama 一样，踏上了一般向漫画创作的正轨。鸣子与仓田两人于 08 年 9 月号上在《电击大王》上再开新作《NOISY GIRL》，这次的题材换成了轻音社的摇滚少女和指导教师之间的轻喜剧恋爱故事，同样值得期待。

从“10 话先生”到人生赢家

题记里点到的《少女**マテリアル**》，是纵览 2008 年整个一年里最具话题性的一部漫画。话题的来源有三：鸣子**ハナハル**的初成人漫单行本、无尽的跳票、以及横扫全年销量榜的惊人气势。

以工口漫画界的规律，漫画家积累了一定量的连载就会出单行本。鸣子**ハナハル**在《快乐天》一画就是 6 年，除了在别册《失乐天》上出过特辑，居然没有结出任何成果，就好比婚后六载无后嗣，真是急煞了万千读者。终于盼来了这本期待已久的单行本，让 fans 怎能不头顶青天，泪流满面！但正所谓好事多磨，《少女**マテリアル**》的发售一拖再拖，跳票数次后方才在初夏面市，真是让不少持续充血的读者苦不堪言。由于炒作手段得当，加之各书店一反常规，纷纷祭出特典勾引顾客，宅男们争相抢购，使得《少女**マテリアル**》的销量气势如虹，一举攀上年度王者的宝座，并且稳居 7 年间工口漫画单行本总销量的 TOP。鸣子**ハナハル**一夜之间成为人生的赢家。

在日本最大 BBS——2ch 的工口漫画版网友票选的 08 年年度十佳成人漫里，“Y 翻脸（**アヘ顔**）”大湿武田弘光的《**ツンデロ**》、萝莉控画师关谷**あさみ**的《YOUR DOG》和鸣子**ハナハル**的《少女**マテリアル**》分列前三甲。网友们分别从作品的实用度、剧情和画技三方面加以衡量，最终排定了去年的三强，从评价来看鸣子**ハナハル**最受读者认可的仍然还是画技，而在实用性方面多少遭受了一点质疑（也就是说还不够刺激），这与很多读者一开始期望过高有关。




GELATIN
gurupuru color original comics
最先端美少女系
完全オリジナルコミック
[季刊ゼラチン]
はる
2009 SPRING
WANIMAGAZINE COMICS



《少女**マテリアル**》收录的主要是鸣子**ハナ**
ハル出道以来到《**ネネ**》以前，也就是 02-0
年度的短篇作品。先说说《**ネネ**》，该作于 0
年 11 月到 04 年 12 月间共计连载 10 话，而
前后剧情关联度很大，这在适合于“短打”的《
乐天》上有如一记中外野安打给人以深刻印象，
不过可惜的是 10 话之后就戛然而止，至今也
有下文，因而不妨称其为“10 话先生”。《**ネネ**
的故事以当年的眼光看还不算老套，一个花
公子哥在宠物店被店主“强卖”了一只高价
物猫，谁知刚带回家的猫咪居然变成了贫乳
少女（某同样养猫的触手主编颤抖了吗？——
编者注：这漫画我早看过了呀！），并且屡次
了主人公的“好事”。就这样 Love Love 的养
生活就此展开，并且各式各样的美少女美熟
们一个接一个闯入男猪脚和猫咪的日常，大
过着“有时两次，有时三次”的亢奋生活。
着人气的高涨，《**ネネ**》从黑白稿变成了彩稿，
然而剧情的关联度也随之骤降，最终变成了
猫咪无关的官能生活。尽管 5 年过去了，很
读者还在期待后续连载的诞生，但顾忌到天
脚本的弱项问题，我想这部连载恐怕是不会
续前缘了……

撇开连载不谈，鸣子**ハナハル**把握短篇
能力还是绰绰有余。《少女**マテリアル**》里收
的《2/4》小系列、《红水》、《跳跃的大摩天轮
《向明天的我问好》以及出道作《**ヒタイ**》等
有兼顾情色和剧情的不俗表现。《2/4》的四
关系复杂而令人费解，由于大部头彩稿的关系，

黑发和巨乳的女性角色使人心跳不已；出道作《ヒタイ》延续了《僕の歌は君のうた》里美术少女的设定，从描写有一点羞涩的少女与花花公子之间朦胧的情愫，到后半部分急转直下的惊悚情节，不禁教人为之唏嘘；《红水》亦即血液，描写的是一对因每天进行血液透析而牵绊颇深的主仆和主治医之间的三角关系，探讨生命价值与情感交流的严肃题材，有别于绝大多数纯服务向的工口漫；而最出彩的还是莫过于08年初创作的《向明天的我问好》：故事取材于电影《记忆碎片》，夏子从交通事故中醒来后大脑遭受重创，因此只能保留一天的记忆，隔日则会全部烟消云散。夏子与恋人晴彦有关相恋的记忆早已不复存在，只有欲望的技巧在身体本能的催化下一天天进步着。每次在激情过后告别时，夏子总会对晴彦说"请向明天的我问好"，抱着复杂的心情，两人继续着似是而非的交往，并且等待着记忆缓慢的复苏。该作情节真挚、工口场面浓密、OX语的设置也恰到好处，是集实用性、剧情和画技三位一体的佳作。

总体而言，鸣子**ハナハル**早期的作品篇幅较充裕，故事性也强，加之其细致缜密的画风，使得作品呈现出较高的品质。随着他的工作重心向一般向漫画偏移，近年来向《快乐天》供稿的频率骤降，篇幅也谨慎的控制在四页，以封面绘和漫画彩稿为主。《少女**マテリアル**》末尾新增的全彩omake和大幅彩绘提升了单行本的鉴赏价值，无论是漫画还是彩图，都让读者欲罢不能，只不过接下来等待鸣子**ハナハル**工口漫画单行本第二弹恐怕又会是若干年头吧。

鲜活的同人创作经历

当年鸣子**ハナハル**和众多的年轻画师们一样，工作之余也接触同人创作，并组建了个人同人Circle"自家用纸飞机"。2002年11月鸣子**ハナハル**的个人网站建立，用了相同的名字。此时离他公开发表漫画作品已相隔两年之久，在他出道之前也没有留下相关的同人活动记录。可见鸣子**ハナハル**对同人活动并不热心，起步也较晚。不过值得玩味的是关于鸣子**ハナハル**同人活动的谈资倒是不少，而且他选择同人创作的题材也很特立独行。

2002年10月的Comic Revolution上（C**レヴォ**32），一本名为《天体观测》的同人志悄然面世，很显然连同创作社团在内并没有引起多少人注意。这部作品摒弃了当年最大热门《高达SEED》，也没有垂青《人形电脑天使心》和《妹妹公主》等一批萌系作品。同人的对象是GAINAX制作于1987年的一部古董级动画《王立宇宙军》，不错！那就是G社的开山之作。事实上，2002年GAINAX推出了两部新作分别是《阿倍野魔法商店街》和《魔力女管家》，均博得了不错的fans支持度。有意舍近求远的选择G社的开山旧作，可见鸣子**ハナハル**不仅对GAINAX作品钟爱有加，且最为欣赏的就是硬派SF题材。这部作品与一个名为伊太利太郎的军事狂人合作完成，事实上大部分的篇幅都被用来YY《王立宇宙军》里的机体性能和军队编制体系，画作并不多。27岁的鸣子**ハナハル**的首次个人同人亮相总体来说并不惊艳，相反却有点"怯场"，《天体观测》以合同志名义署名收场，C**レヴォ**32上他只是匆匆过客。

不久后2003年冬天的C65来到，鸣子**ハナハル**推出了第二部同人志《Fifty Miles》，本作是基于18禁ADV游戏《火箭之夏（**ロケットの夏**）》创作的同人作品。尽管受制于玩家群体和资讯传播等不利因素，该作在国内知名度甚低，游戏本身的素质却可圈可点。作品的一部分设定参考了许多经典旧作，有向SF漫画传奇人物星野之宣、加藤直之，以及鹤田谦二（这位老师与GAINAX颇有渊源）致敬之意，并受到老牌宇宙冒险类漫画家浅利义远的好评，由此曾一度引来白亚右月、松本规之等业内诸多画师的同人二次创作。

游戏脚本时间跨度极大，从1927年"宇宙旅行协会"（请记住这个名字）结成开始，到2005年月面基地建成（游戏番外篇《月面基地前》），洋洋洒洒近80年的历史里讲述了人类与异星联合体的接触，以及宇宙航路的建立，当然游戏本体涉及的只是其中不长的一段。作品中登场人物较多，剧情以相对独立的小篇章形式展开，传统的女主角排队被攻略，青春群像剧的类型。在脚本、音乐和人设方面均有不俗表现，当年也算小有成就，只不过开发公司

TerraLunar 后来终止了活动，导致作品今日的影响力已经微乎其微了。

关于《火箭之夏》更详细的介绍因为与本文关联不大，故而不再赘述了。总之游戏一度在杂志书《MAGI-CU》上有过短暂连载，并因此引起了鸣子**ハナハル**创作同人的兴趣。这一册《Fifty Miles》与其说是同人漫画，不如说更类似游戏心得和二次设定。鸣子**ハナハル**的线稿已经颇见功力，人物比例、构图和透视都相当工整合理，圆润的脸型和写实的表情等个人画风特点也表现得较充分。游戏的人设小林立（游戏原画使用**りつべ**的笔名）以美少女麻将漫画《**咲** -Saki-》而著称，女性化的画风略微偏软。经过鸣子**ハナハル**之手，人物线条显得更洗练，身材更匀称，顺带的本子最后两页揭载的工口部分也根据男性的喜欢做了自由发挥，以当时的审美观而言颇具视觉冲击力。

这部同人志以及更早的《天体观测》由于年代久远，都已经成为 fans 群中很少流传的“幻之名作”，中古行情也达到 15000 日元以上，价格上涨近 30 倍。

鸣子**ハナハル**的冷门同人创作之路还在延续，2005 年 2 月他改换门庭，出现在了一档名为“乙女達の憂鬱”的超小众同人志即卖会上。以超小众的字眼来形容，是因为出席这次活动的一共只有 19 个同人社团，规模袖珍到只需租借秋叶原损保会馆 2 层的一间普通会议室就足够容纳了，这不禁让人联想起了初代的 Comic Market……说起“**乙女達の憂鬱**”这档活动，当年已是第 4 届，通常不定期开展，其全名是“**乙女達の憂鬱 たかみち**作品 ONLY 同人志即卖会”，如此一来就一目了然了。这里提到的**たかみち**（Takamichi）是工口漫画界颇具名望的萝莉系漫画家，曾经以一己之力撑起了《COMIC LO》的半壁江山，有机会的话也想撰文推荐一下（好吧，又一个坑）。同人画师界也有拜神之风，于是就有人自发组织发起了这档多少带有点玩票意味的同人志即卖会。



那年鸣子**ハナハル**的同人 Circle 临时更名为“STS（宇宙旅行协会）”，以特邀嘉宾的名义为大会绘制了场刊封面和宣传海报，并且推出了个人新刊《Pieces 2003-2004》，题材自然都出自**たかみち**以往的一些游戏漫画作品。新的社团名“宇宙旅行协会”显然是受到《火箭之夏》的影响，虽然开发公司 TerraLunar 已于 2004 年解体，但鸣子**ハナハル**与这部作品的缘分一直延续到了 2005 年 9 月番外篇《月面基地前》的发售，他当时为游戏绘制了特典。有趣的是，“宇宙旅行协会”在现实中真实存在，由俄国火箭研究和宇宙开发的先驱康斯坦丁·齐奥尔科夫斯基领导创建于 1927 年，到了 1934 年因资金不足而解散。齐奥尔科夫斯基的理论对于日本的宇宙开发事业产生过深远影响，日本的宇宙旅行协会创办于 1953 年，当时盛行“瓜分火星土地”一说（文人们的 YY），自称火星地主的人里就有江户川乱步和横山泰三这样的知名作家和漫画家。齐奥尔科夫斯基饱含传奇色彩的火箭研究经历和宇宙探险的科幻小说被很多 SF 系创作者视为素材的宝库，日后不同时代的跟风者无数，TerraLunar 和鸣子**ハナハル**不过是其中的一员。

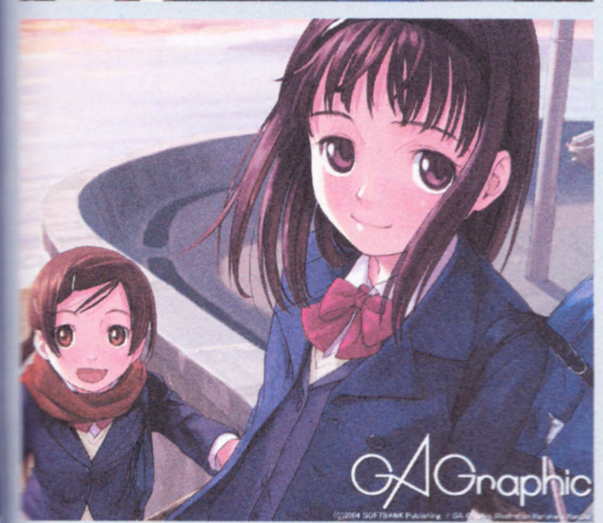
说回到这本同人志《Pieces 2003-2004》，由两个短篇和一些设定线稿组成。漫画本身不怎么 H，工口场面由线稿部分补足。其



Illustration：鳴子ハナ

中一篇《关于角度》是根据**たかみち**担任人设的 PC 游戏《**みずのかけら**》创作而来，正篇虽然只有区区 3 页却让读者兴趣盎然，主题讨论的是男主角通过目测和手感，用角度来评估女性角色们的胸部尺寸，通常形状越佳，尺码越大的角度则会越接近 90 度（似乎不太会有成锐角的奇怪胸型吧……竹笋？），双峰浑圆的成熟御姐的角度是 102 度，还在发育中的普通青春期少女的角度是 138 度，而标准贫乳萝莉的角度是……自己去脑内补完吧！另一部短篇《**てんかけ漫画**》则是根据游戏《**てんしのかけら**》改编，也仅有 4 页而已，说的是一群筹办校园祭的女学生围观美型男主角，争相要求他更换女装的情节。当时的鸣子**ハナハル**已经在《快乐天》闯出了名堂，几页同人漫画显然难不倒他。这部原价 500 日元、配布数量稀少的同人志目前也已经被炒到 15000 日元以上。





2005 年以后随着商业活动的频密，鸣子**ハナハル**逐渐淡出同人圈，参与创作的其它两部同人志也非个人名义，而是与“圣 Rio”合作完成。说到这里必须要澄清的是鸣子**ハナハル**和“圣 Rio”的关系。“圣 Rio（**聖リオ**）”是一个有着多年活动历史的老牌同人社团，因极高产和画风多变而闻名，纳入统计的同人志就有近 180 本之多。常驻成员有**キティ**、石川**鈍兵**、**紅園寺麗**、**ボムボムプリン**四人，风格多变则是由于经常邀请客座画师加盟创作，鸣子**ハナハル**也曾是座上宾之一。鸣子**ハナハル**与圣 Rio 合作的同人志共两册，分别是《**ごーいちにーいち！**》（Gunparade March 同人）和《**ユウナアラモード 4**》（FFX 同人），继续延续一贯的 SF 创作倾向。《**ユウナアラモード 4**》发行于 2001 年，严格来说这才是鸣子**ハナハル**现存世上的第一部同人志，不过令人费解的是当时作者并没有署名，而是直接寄稿给圣 Rio，以后者的名义发刊，同刊的还有另一位画师冬月志乃，结果给人以鸣子**ハナハル**和圣 Rio 重合的印象。后来，曾经有一段时期大凡“圣 Rio”的同人志都会被人打着“鸣子**ハナハル**”的名号到处传播，想必缘由就在于此，故而日后读者们倘若有兴趣搜索相关资源，切记认准注册商标，勿被假档所骗，轻则捶胸顿足、痛骂李鬼；重则木马上身、开机不能。



尾声

不久前，漫画业界无人不知的人生赢家赤松健出来发表言论，表示年轻人不应抱着破釜沉舟的心理投身漫画界，应当随时给自己留好后路。反观鸣子**ハナハル**早年的不如意经历，以及“普漫→エロ漫→普漫”所兜的这个大圈子，估计在赤松老师眼里应该算是典型的反面教材吧。值得庆幸的是《COMIC 快乐天》的识人之术，最终没有使鸣子**ハナハル**成为一介庸才。从《快乐天》走出来的名画师已经介绍了两位了，或许还会有第三次机会吧。好了，下次见！▲



给观众喂药的押井守

——有关『空中杀手』的非客观解读

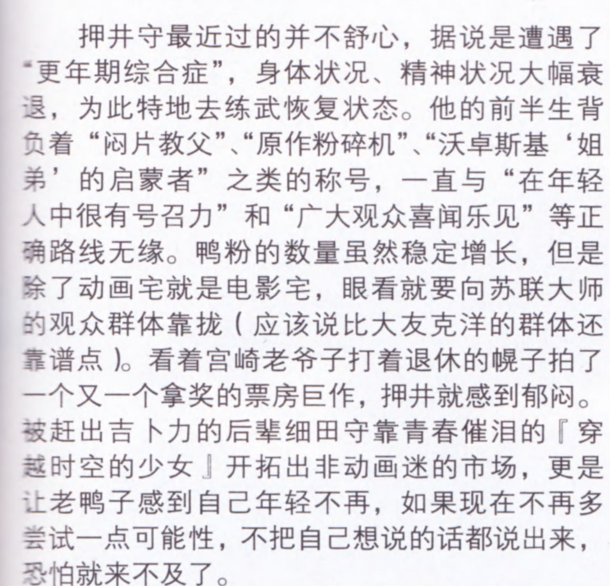
文 / md2

（笔者“观赏”押井的片子是以 10 遍为单位进行的，攻壳 50 遍，机动二 50 遍，AVALON 虽然看一次睡一次但也看了 10 遍，距离米国驻苏联大使的境界已不远矣。所以本文中什么都有，就是没有客观，如果谁发现哪段写的太客观了，请接受笔者的道歉。）

"与动辄百万人捧场的导演不同，我的作品也就能有 1 万名观众而已，然而 100 万观众每人看一次，和 1 万名观众每人看 100 次，同样都是 100 万人次。"

——押井守

商业与艺术



押井守最近过的并不舒心，据说是遭遇了"更年期综合症"，身体状况、精神状况大幅衰退，为此特地去练武恢复状态。他的前半生背负着"闷片教父"、"原作粉碎机"、"沃卓斯基'姐弟'的启蒙者"之类的称号，一直与"在年轻人中很有号召力"和"广大观众喜闻乐见"等正确路线无缘。鸭粉的数量虽然稳定增长，但是除了动画宅就是电影宅，眼看就要向苏联大师的观众群体靠拢（应该说比大友克洋的群体还靠谱点）。看着宫崎老爷子打着退休的幌子拍了一个又一个拿奖的票房巨作，押井就感到郁闷。被赶出吉卜力的后辈细田守靠青春催泪的『穿越时空的少女』开拓出非动画迷的市场，更是让老鸭子感到自己年轻不再，如果现在不再多尝试一点可能性，不把自己想说的话都说出来，恐怕就来不及了。

押井过去拍了太多闷片，商业性只体现在很打很战很容易让人误会的预告片里。『攻壳』剧场版 1 之闷登峰造极，最绝的地方是在武戏高潮后连插 10 分钟文戏，画面都没动，看惯商业片的观众如同被前后脑各打一闷棍。可能很多观众会提出反对意见，比如"我没睡而且我很兴奋我哥们儿都看 high 了"之类，这都是因为鸭子的大名早就传遍网络，新观众知道该期待些什么，剧情分析也满天飘。换到 90 年代骨灰们刚看动画的时候，看一个睡一个。中日导演交流会上放映此片，全屋编、导、记都在睡觉，同时放映的闷片『那年夏天宁静的海』就没人睡。

押井希望让年轻人——能够代表日本未来的这群人——理解自己的电影，理解他想传达的信息："我有一些东西想要传达给现在的年轻人。"为此，他需要拍一部商业性更强的电影，而且是能吸引年轻人的那种商业。

决定一个动画片号召力的，除了导演就是配音阵容了。过去押井虽然用职业声优配音，但都是真人剧方面的译制片声优，不像其他动画导演一样使用纯粹的动画声优。这次为了市场宣传而起用了大量演员，主人公的配音一个是当红小生，一个沾了奥斯卡的光，都很有票房号召力。（选择他们的另一个理由是主演过海外电影，英语水平高，不过押井可能忘了，菊地在『通天塔』里演的是聋哑人……）很多人对这俩位的表现颇有微辞，其实都是心理作用，别说水平够，就是水平不够，他们也比动画声优更符合影片的需要。至于菊地给人的印象比加濑更深，与其说是水平问题不如说是台词安排和角色定位的问题。

配音之外，『空中杀手』最大的革命，其实是编剧。伊藤和典并不是写不了爱情，但是他写的爱情年轻观众看了心情绝对好不了。这一次，押井根据催泪电影排行榜按图索骥，找到了行定勋的编剧伊藤千寻（『在世界中心呼喊爱』『春之雪』的编剧）。并不是说经过这个和押井女儿一样大的编剧妙手生花，押井的故事就能让剧场里的大姑娘小媳妇泪雨涟涟，但是剧本肯定是要比传统的押井片温和得多，也正常得多。（顺便一提，鸭子的女婿是乙一，作品在负面意义来说和押井不相上下）

经过一番行定勋式的修改，永恒之子们的爱情有了与押井角色截然不同的表现。押井以往的作品都包括爱情，但全都闷得要命，如同字面意义般的"无话可说"。素子与两个男友的谈话如同科教，ASH 和光头的爱情只剩下拔枪相向。唯一一个称得上爱情而且被押井饭怀念到如今的，是南云和拓植的爱情，代价是后藤失恋。比起这种建立在"强奸观众感情，NTR（用身体撬墙角）主要角色"基础上的成功，『空中杀手』太正常，太商业了。为了突出爱情这条主线，伊藤千寻连故事结构也做了修改。在『机动警察 2』中，揭露敌人的阴谋是主，南云的感情线是辅。按这个思路，『空中杀手』故事的线索就是永恒之子的身份之谜，应该通过函南的视点一点点解开这个谜团。然而，实际的故事里完全没有突出这个部分，永恒之子的悬念被笹仓的解释和三矢的牢骚轻描淡写地解开了。故事的焦点都集中到了函南与草薙身上，草薙为什么对函南缠住不放，而两人独处时又冷眼相待，函南对草薙抱有的感情到底是不是爱情，这些才构成了故事推进的动力。

而且，押井为『空中杀手』的爱情戏准备了大量的身体接触，"两个人的兔离州（轻井泽）"，又在克拉科夫开了野炮，还有最后的相拥而泣。这在过去的押井电影中是无法想象的，南云与拓植的身体交流就只有十指相握，就这个不咸不淡的镜头，已经让很多鸭粉高潮了。

其他的方面，押井也下足了功夫。开头的



空战和最后的决斗绝对震撼人心。就凭最后那个神棍得无以复加的空中机动，『空中杀手』便在动画史的“战片”领域获得了一席之地，而且肯定会像当年草薙拆坦克一样成为无数观众津津乐道的回忆。

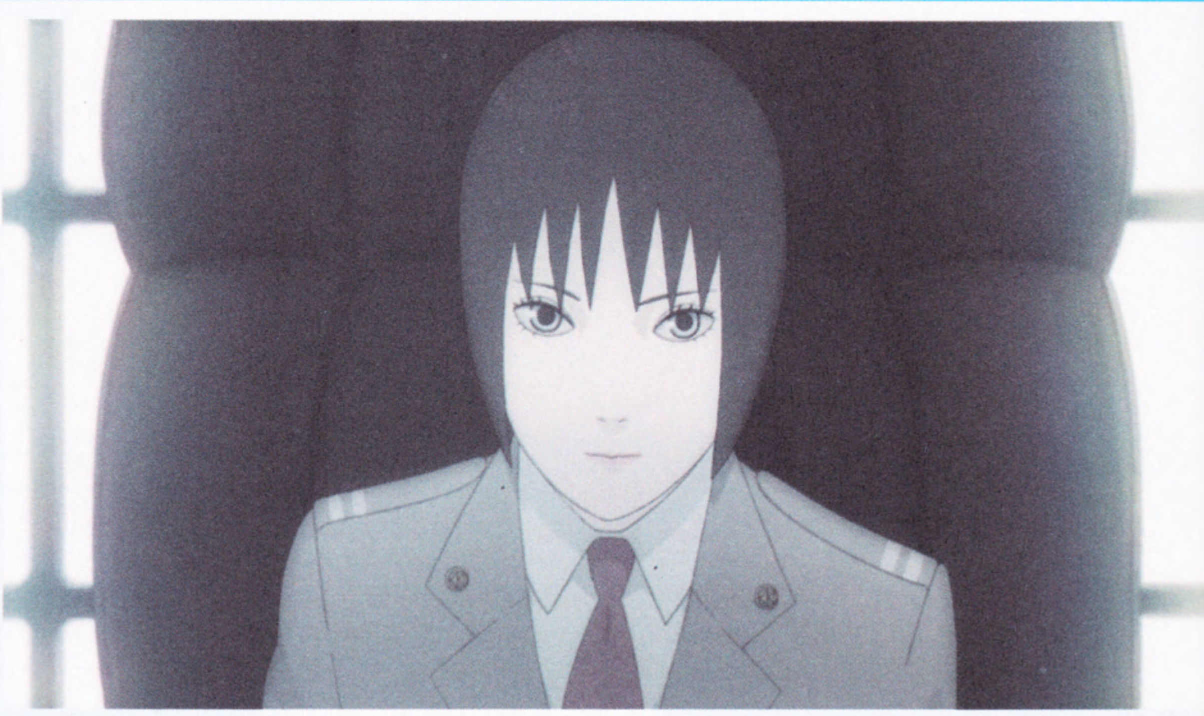
既然包括了这么多商业要素，又打又哭又架空的『空中杀手』肯定是非常娱乐了。那么，我们看的这部闷片是怎么回事?

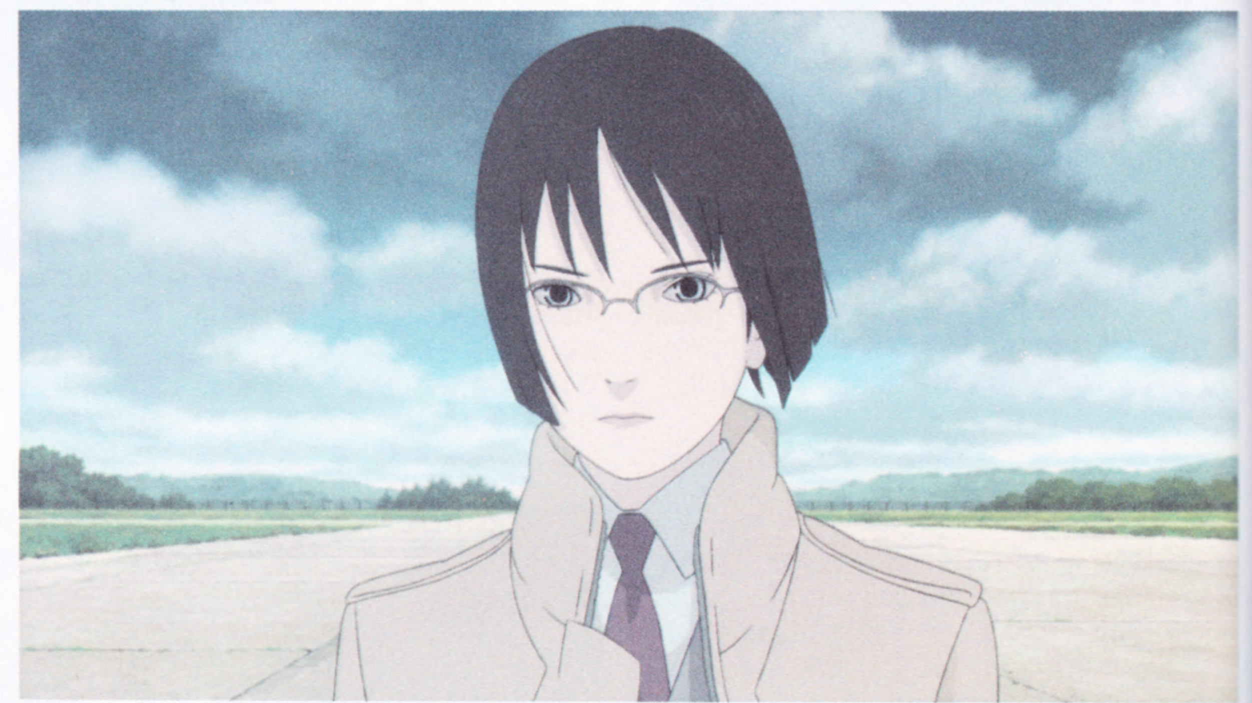
没错，押井在制作之出就说过，这次一定要商业，一定要吸引年轻人。然而，商业是库布里克式的商业，吸引来的年轻人也都是文艺青年。你要是相信一个亲自向现场观众和主持人兜售难懂概念的文艺中年的商业承诺，那么笔者建议去看看关于宫崎老爷子的记录片，那里头不太谈商业性，只有呼之欲出的激情。

排除一直为卖座大片服务的川井的音乐，『空中杀手』是一个很好的“反商业”的教学例片。影片的招牌是空战，全片一共5场空战，然而持续时间极短，渲染酝酿了20分钟的大空袭在开打后3分钟就鸣金收兵，主人公的座机都没几个镜头，真正进入死斗的只有最终的决战。虽然『战斗妖精雪风』的单场战斗时间也不多，但是那可是每集20分钟的OVA啊！什么叫空中战，看看『宇宙牛仔 天国之门』就知道了，人家一个武打枪战为主的动作科幻片，空战时间都比『空中杀手』长!

影片里的爱情戏不少，激情戏却很成问题。裸戏删得只剩事后烟——而且还不是草薙的裸戏，别墅那场只拍解扣子，哈尔科夫野战的特写都给到手上。最后一段激情戏最能说明问题，都是少年抱住少女说“你一定要活下去！”，『幽灵公主』那一对显得活力四射，『空中杀手』的一对却无比沧桑。

其实造成这种结果的原因也很简单，对押井来说，影片的商业要素是形式，形式只能为表现主题服务——这是押井与多数导演之间决定性的不同，大多数导演都是只闻其道不行其道，而在最强调商业的片子里，押井想的也还是主题先行。作为一部商业片，『空中杀手』不得不失败，然而作为押井守的电影，『空中杀手』就从这里正式开始。





『空中杀手』的小草薙，发型和『攻壳机动队』里的大草薙一脉相承。

原作与改编



押井守最著名的绰号是“原作粉碎机”，不管什么作品，到了他手里都能让原作者一头栽倒，早先高桥老佛爷就被福星剧场2给气懵了。即使是没有原作的原创作品，那鸭子也要折腾FANS，『机动警察』剧场2堪称彻底颠覆了『机动警察』走红的要素（南云怨妇变寡妇被NTR，进士的美人老婆中年发福，泉的热血以更理性的形式出现），现在世界上众多的“猎鸭人”（职业押井黑）就是从机动警察饭转职而来。

其实宫崎他们也没少挨原作者呲，但是鸭子式的改编和大部分导演都不同。很多失败的动画化，都是因为导演没有理解原作，表达不出原作的思想或将其用很肤浅的方式表达出来，甚至就连人物设定和世界设定都没理解对。唯原作马首是瞻不见得有多光荣，但鸭子的情况恰恰是忠于原作世界设定和人物设定的再创作。押井遭到原作FANS批判的几个改编（应该说是全部吧，讨厌攻壳剧场喜欢漫画和TV的人不少），都没有背离原作者的设定，比如好色但又离不开拉姆的阿当，比如整天跟在素子屁股后面跑的巴特，比如感情受过挫折只能用冷美人

形象保护自己的南云，攻壳漫画的世界就是一个冷色调的犯罪世界，福星就是一堆怪人聚在一起捣乱，机动警察最好看的就是人物关系，这都没错。鸭子的可怕在于他将原作的设定发挥到极致，对人物的标志特性进行夸张，然后根据设定重新组织故事。在押井改编的过程中，原作者赖以形成作品风格的主观意志不见了，只剩下“一切为主题服务”的逻辑和押井式的冰冷风格。押井需要的是原作的创意，而不是原作者的思想，所以押井的改编作品永远有独立的主题，与原作者大异其趣。这正是押井令原作者害怕的地方，也是押井守作为金牌导演的真正价值。

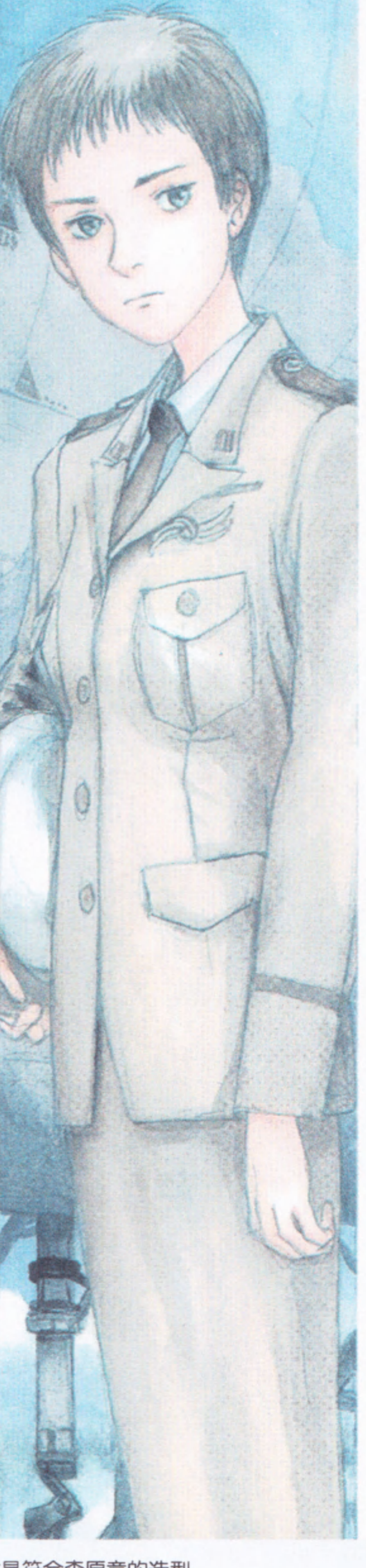
很巧，这次的『空中杀手』没有作者和导演的矛盾。因为森博嗣这家伙是鸭粉，连主人公名字都干脆利落地用了“草薙水素”，向“草薙素子”致敬（为啥不向士郎正宗致敬？）。原作的风格也是很冷，也是莫明其妙的晦涩，也有扭曲的人物关系，鸭子就是再能折腾，也没法把小说粉碎成相反的样子。

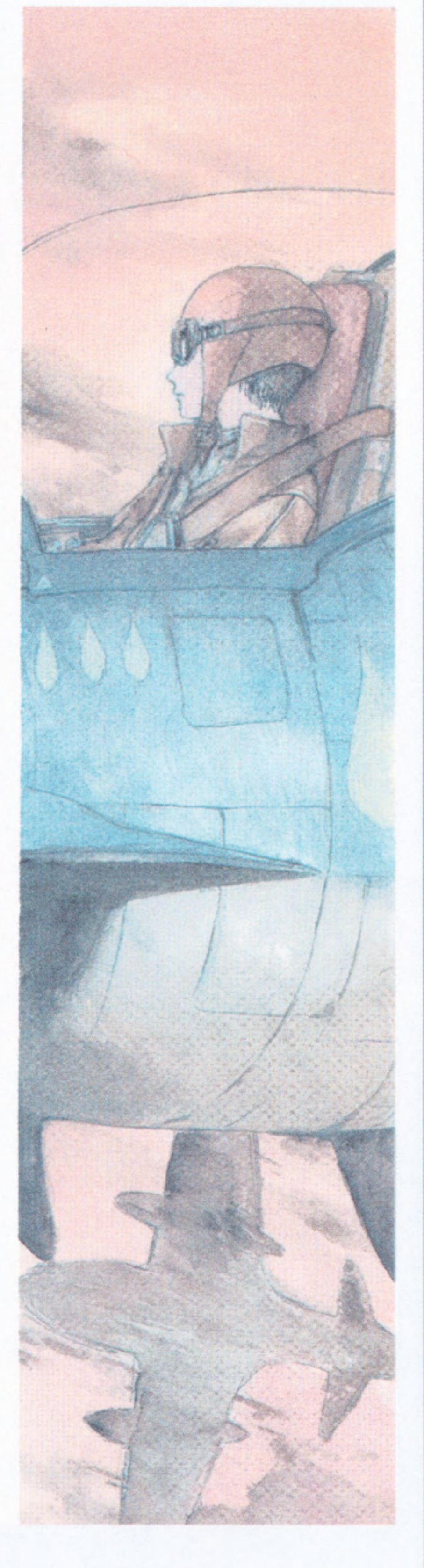
『空中杀手』的小说（官方名称叫『空中骑士』）、动画、游戏这三套作品，在情节设定上确实很少冲突，完全可以视为同一个故事的不同部分。这与其说是制作三方努力的结果，不如说是原作的暧昧所致。综合三者整理出一个大致的情节，估计可以解答一些观众的疑惑：

在上一次惨烈的大战之后，世界各国联合起来，创造了“表演战争”制度。由各国出资，资助代理公司进行战争，让战争与政治分离，不是为各国争取利益，而是让国民保持对战争的恐惧，由国民施压阻止国家进行战争。之后世界得以在这种奇怪的和平中发展，与现实中二战后的世界非常相似，唯有武器相关的技术发展缓慢。









鹤田谦二版的小说插图，好像小男孩的短发才是符合森原意的造型。

最开始，参加代理人战争的飞行员还都是人类，然而，罗斯托克开发了一种生化技术，可以让人类长生不老，而且个体的意识可以在死后移植到另外的躯体当中，人格和非情节性记忆都不受影响，此种技术所产生的新人类，被称为“永恒之子”。相比人类驾驶员，永恒之子省下了培训成本，也没有战死抚恤的问题，于是战争代理公司逐渐开始用永恒之子来代替真正的飞行员。

作为罗斯托克的王牌飞行员，TEACHER 见证了新老两代人的交替，在高强度的战斗中，过去的战友纷纷阵亡，“不死”的永恒之子们主宰了天空。爱好飞翔的少女织科（草薙转生前的姓氏）憧憬着作为王牌，同时也是作为“大人”的 TEACHER，她靠着天赋成为了罗斯托克的新王牌，但同伴不断的阵亡和复活给她带来很大影响。一天，对事业和生活感到绝望的草薙找到 TEACHER，委身于他，之后草薙生下了两人的女儿瑞季。TEACHER 感到自己的时代已经过去，离开罗斯托克到对手公司劳特恩赴任，但他仍然帮助草薙抚养瑞季。

TEACHER 走后，草薙成为罗斯托克的招牌人物，为了避免失去她，上层赋予她司令官的职责和地位。战争继续进行，永恒之子们也渐渐对生存失去了感觉。草薙的副手栗田暗恋她，两人的关系慢慢发展，但栗田并没能唤起草薙对生活的热情。一次意外中，草薙杀死了栗田，将解脱的机会给了他。然而，栗田很快又转生为函南，回到了草薙身边，他对草薙的爱并没有消退，草薙告诉函南，这次应该由他来杀死她……

总体来看，WII 的游戏剧本实际上是小说的前传，设定上没有大的前后矛盾，而『空中杀手』剧场版则改编自小说最后一部的故事。动画版的各段情节改动不算大，只有结局例外。在小说中，函南开枪杀死了草薙，给了她解脱。之后，复活的草薙与函南天各一方，再未谋面。这与动画中函南鼓励草薙，并亲自挑战 TEACHER 的结局正好相反。正是这些改编，赋予了影片独立的，属于押井守的主题。



战争与和平



“在此时此刻，战争正在某个地方进行着，这样的现实感是维系人类社会存在的要素。要理解战争，光靠书上的历史是不行的。需要真的有人死于战争，每天在媒体上传播这样的新闻，只有这样，人们才能时刻告诫自己战争是残酷的，才会真心维护和平。即使是游戏，也需要规则，比如绝对无法战胜的敌人。”

大部分观众对『空中杀手』理解的偏差就是从这里开始的。很多人据此认为『空中杀手』的主题是战争与和平，毕竟整个故事的构架都是建立在“表演战争”和“杀人机器”这两个核心设定上，从剧本安排上看并没什么问题，但是将此作为主题去理解影片，就会发生很大的误会。

草薙谈论战争与和平时，并不是在讲道理，只是在讲述公司，讲述这个世界的理念而已。对于这些和平理念，草薙的态度显然是嗤之以鼻。这个理念比『机动警察2』中关于战争的讨论要更进了一步。『机动警察2』中的和平，意味着不要增加别人的痛苦，也不要以此为理由，故意破坏自己的和平去追求所谓公正的战争。后藤没有说要“消灭战争”，所能做的只是把战争的比例尽量地减小。无论是否现实，『空中杀手』的世界就是遵循这样的原则。这样的世界观虽然理想化，但未必没有道理。在现代国家的体系中阻止战争，教育大众是最有效也最快捷的方式。二战后的日本从最疯狂的军事国家转而变成对战争最消极的国家，也说明了反战教育的威力。（不过站在日本人的角度看，美国推行的和平教育算是一种“奴化教育”）

不过，『空中杀手』的世界与其说是关于和平的设想，不如说是现代人类社会的寓言。押井并不希望改变世界，因为他所生活的这个世界已经变成了『空中杀手』的世界。巴尔干和中东就是早已规定好的战区，电视里无论恐怖活动还是武装冲突都与影片中的战况新闻毫无二致。网上有无数纸上谈兵的美军粉丝，现实中也有为巴勒斯坦难民充当人盾的日本大学生。世界上的主要国家都保持着和平，大家并没有打仗的打算，偶尔为战区送去资金和武器援助，就如同影片中欧盟为两家战争公司支付的“服务经费”。在这个媒体时代，战场发生的事情完全被抽象成了战争表演，我们一边对战火中的人抱以同情，一边庆幸自己生活在和平之中，如果有人想要把自己所在的国家推向战争，大部分的人第一个反应就是尽力反对。

所以，押井对“战争与和平”这几段戏的定位，与其说是讨论，不如说是讽刺，讽刺不必有解释，不必有争论，讽刺只要指出问题就可以了。押井守没有给这些事情下一个对与错的结论，但是作为观众的我们却对身边的现实感到了一丝荒谬。

类似的段落在影片里还有很多，比如，公司组织赞助人参观军营，放到现代日本的语境中，这和公民参观自卫队军营是一样的性质。自卫队的军舰和军营在开放日都可以参观，而且免费（公民出钱造的军舰显然可以随便视察，并不是某些人或某个组织的私产）。公民参观时，同样也有自卫队广报部的人负责解说、合影（广报部的大多是女自卫官，不过草薙把活儿推给函南了），可惜现在日本已经没有了战斗英雄一说，否则一定会像草薙一样被推到前台去拉赞助发行战争债券。战争承包公司体现的是出资人（国家和社会团体）的意志，国家发动的战争体现的是国民的意志，送死的却是公司空勤人员和自卫官。“自卫官有保卫国家的义务”，其实军人也只是个职业罢了，公民做的事情——简单来说——就是用税金买人命。

那么，在这样的和平已经存在，并且将永远存在下去的情况下，是否人间已经变成了天堂？



转生前和第一次转生的草薙，原本是个热爱天空和飞行，憧憬TEACHER的小女孩(转生前的原名是织科真海)。在三套作品中，她都视TEACHER为自己最好也是最终的对手。



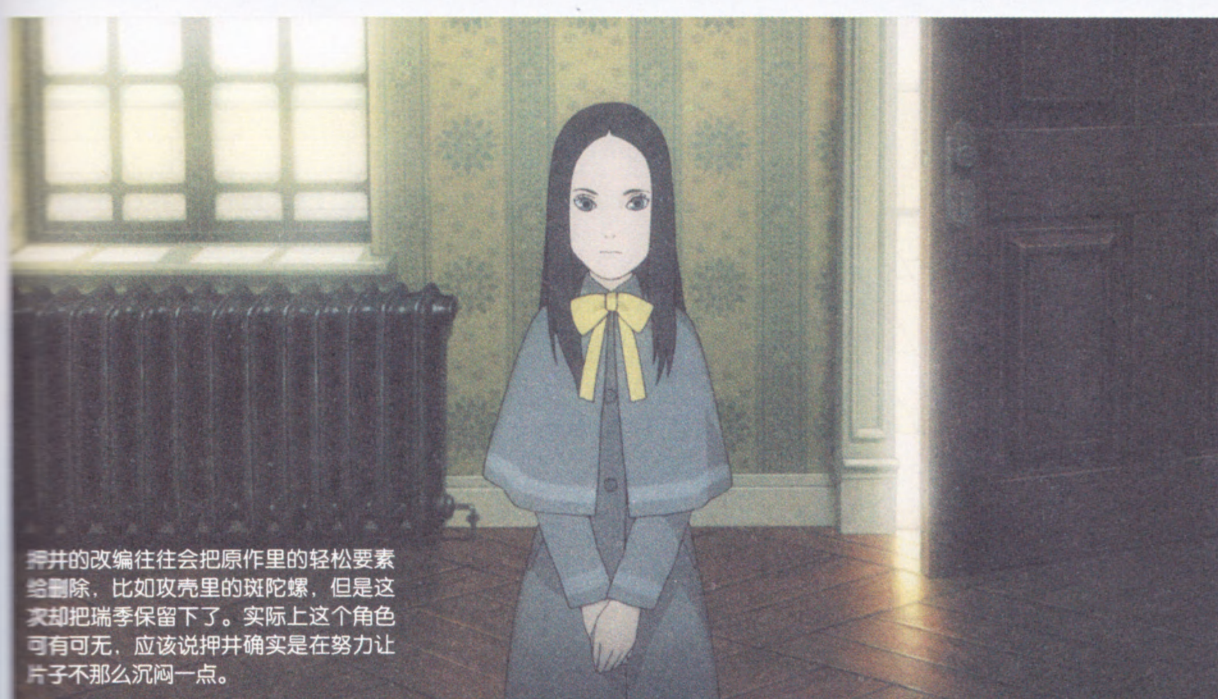
TEACHER这个在电影里只作为背景出现的男人，是系列中贯穿系列始终的主角之一。TEACHER之前的代号是“山猫”，以出神入化的回旋特技闻名，因为这个缘故，他不太喜欢后来的后发飞机。



天堂与地狱



维修队长笹仓在原作是个大叔，电影则改为能够贴近、理解草薙的女性身份（同时也是寄托鸭子的怨念，专门为神原良子安排了这个角色），草薙的想法借由她的话表达出来，比草薙本人说出来更合逻辑。话说，没人觉得造型像巴特吗？



押井的改编往往会把原作里的轻松要素给删除，比如攻壳里的斑陀螺，但是这次却把瑞季保留下了。实际上这个角色可有可无，应该说押井确实是在努力让片子不那么沉闷一点。



小说中，妓女风子串起了TEACHER、栗田、函南这三条线，但影片中她并没有过多介入剧情。全是小孩的动画版，就只有她算是青年了。

在『空中杀手』的正式宣传片中有这样一段话——“在一个类似日本的国度中，有一群长不大的孩子，他们和我们非常相似。”

永恒之子是一群活的很滋润的人。战斗阵亡后只要将人格移植入事先制造的克隆体，1个月后又是一条好汉，工作是铁饭碗，生活福利一应即全。其实组织也能给解决老婆/老公问题，不过经常死而复活的人是不可能维持家庭的，于是无论男女天天跑到妓院去抽事后烟。到了草薙这一层次的军官想要享受天伦之乐，没问题，只要你有办法生育，公司也可以睁一只眼闭一只眼。

日本人，就是现实中的“永恒之子”。经济水平排在发达国家前列，教育政策总被拿来教育中国，社会福利水平很高，企业还残余着之前终身雇佣的尾巴，日本人靠打零工甚至吃父母养老金也能维持一定生活水平，这样的国家亚洲找不到第二家了。然而，日本人对自己的生活发出的并不是赞美。现实中的日本，不是充满快乐的人间天堂——是天堂没错，但快乐却无从谈起。长达十几年的经济衰退腐蚀了人心。经济持续低迷，企业不断把正式工换成临时工，中产阶级数量骤降，人口持续减少。看不到社会变革的迹象，自己也没有变革的动力，日子一天天的混下去，仅此而已。物质生活水平确实没有衰退，但人只有物质是无法生活的，看不到希望的生活，即使再富足，也只会让人感到空虚罢了。日本人最喜欢说的一句话是——“感觉不到生活的实感”。作为“暧昧的日本人”，很多哲理的命题都是别国无法理解的。不要说西方人，就是一水相隔的我们看到“感觉不到生存的实感”这种说法也会迷惑。是快乐？是痛苦？这比北欧王子念叨的生或死可要难懂多了。

押井在影片中把这个问题简单地解释清楚了。永恒之子的生活是天堂，同时也是无间地狱。不变的生命，不变的工作，不变的人际圈子，不变的敌我关系，不变的规则——“孩子是打不败大人的”。押井违背“有大量空战镜头”的承诺，刻意压缩了空战场面的长度，相对应的，地面的生活则显得悠闲自在。两者对比强烈，却都是无意义的重复。影片后半，函南醒悟真相时，串入了大量日后基地生活的片段——时间、人物、场景都有细微变化，然而又无可救药地与之前的经历相雷同。

当生活无法改变时，人生就失去了方向；当幸福没有不幸作为对比时，幸福就难以珍惜；当付出没有回报时，努力就毫无价值；当生死毫无疑义时，生死悬于一线也就不再意味着突破，而是意味着困境。如果无间地狱存在，痛苦也就不过如此。这种矛盾，就是『空中杀手』的世界，也是现在的日本社会的荒谬性所在。

在绝望的地狱里，生存本身已经不是问题，只有价值才需要我们寻找。



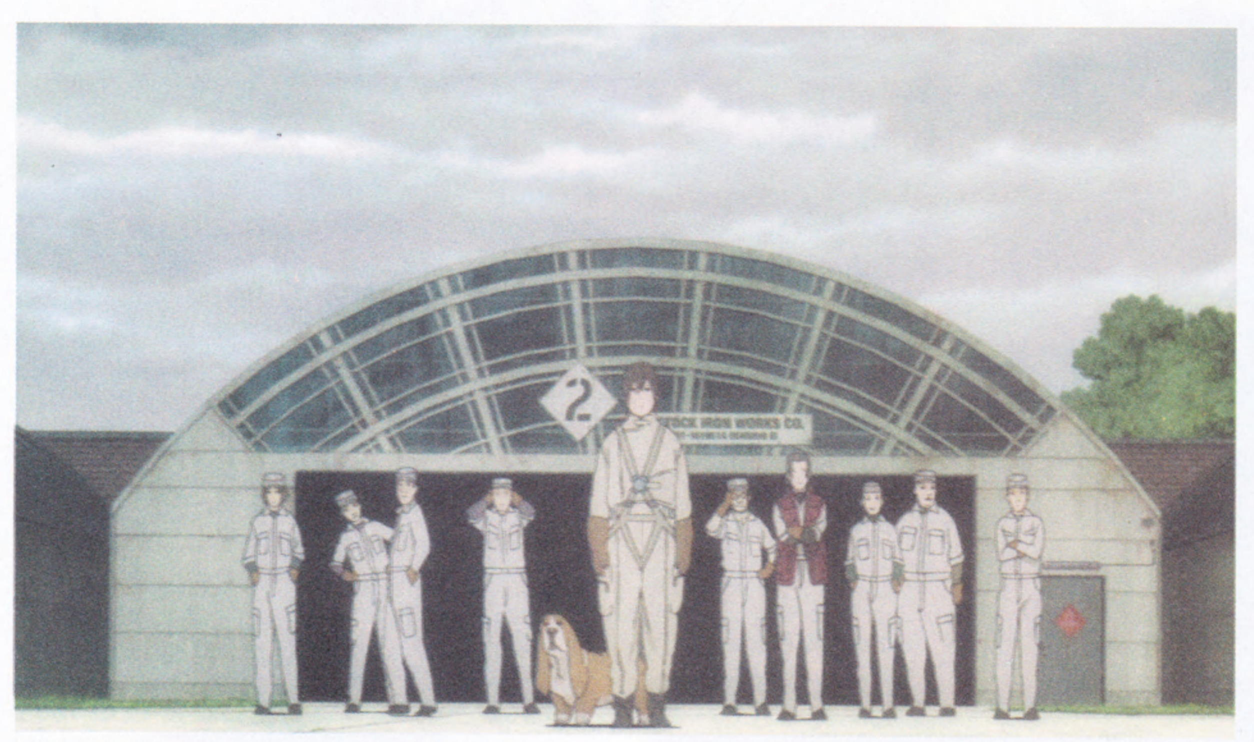


WII 版出现的永恒之子，明显能看出和 10 年后的是同一群人。



三矢很讨观众喜欢，不过对这样的姑娘男人恐怕都敬而远之

希望与绝望



从机动警察开始，后勤人员就在押井电影里有很重的戏份。



感情戏的高潮，确实感人，应该说都是伊藤小姐的功劳。

日本人在作品里最喜欢讨论的问题是“生存的价值”，最后的结论往往变成“只要活着，一切都会好起来的”。这其实只是极端情况下的自我安慰而已，人的追求应该是美好的生活而不是生活本身。把人的意义压缩到生死之间，固然成就了绚烂的“樱花美学”,但是在这种“自我欣赏”之前，日本人“自我认同”的问题却总是得不到解决。永恒之子的世界就是这样，他们的生活很优越，他们的工作意义重大，他们受到全世界的尊敬，但只有他们自己清楚，这种生死毫无区别的生活是没有价值的。他人构架起的意义不能成为你生活的理由，更不能支配你的思想，这是人生而为人的意义所在。所以，永恒之子的愿望只有一个，就是从这种命运中超脱出来。

永恒之子不能拒绝作战，寻死也毫无意义，于是他们想要挑战这个世界的规则——“孩子是打不赢大人的”。然而，一次又一次挑战TEACHER 都以失败告终，就是这小小的胜利，命运也不打算赐予他们。毫无希望的生活是否有必要继续？注定不会成功的努力是否值得付出？

在这种情况下，飞行队的配角们表现出了人生百态。土岐野是花花公子（日本漫画里主人公总有一个这样的哥们，不过后宫题材除外），尽量利用现状享乐，而且还不断开导函南（他对栗田和函南的脾气了解得清楚，所以才会说“我不会求你的”）；汤田川（复活后的合原）沉默寡言而有洁癖（这是电影里特意加上的特质），但对人生思绪很深，知道 TEACHER 的存在后就伺机挑战，想要战胜命运；筱田愤世嫉俗，但他在战友被攻击时没有坐视，而是勇敢挑战TEACHER。只有很短镜头的友临基地战友也给人留下了深刻的印象，好吃的竹熊，爱猫的岸沼，还有神秘兮兮的双胞胎。这些人就代表着现实中的芸芸众生。永恒之子之外的人物，比如地勤队的笹川，司令部的本田，我们在现实中也能很容易地为他们找到对应的类型。

TEACHER 这个在电影里只作为背景设定出现的男人，是一个“不可战胜”的符号，他是毫无感情的杀人机器。反过来看，他也可以是一个感情丰富的战争牺牲品，战争夺走了



的主观镜头，就押井的片子来说出现次数已经算少了



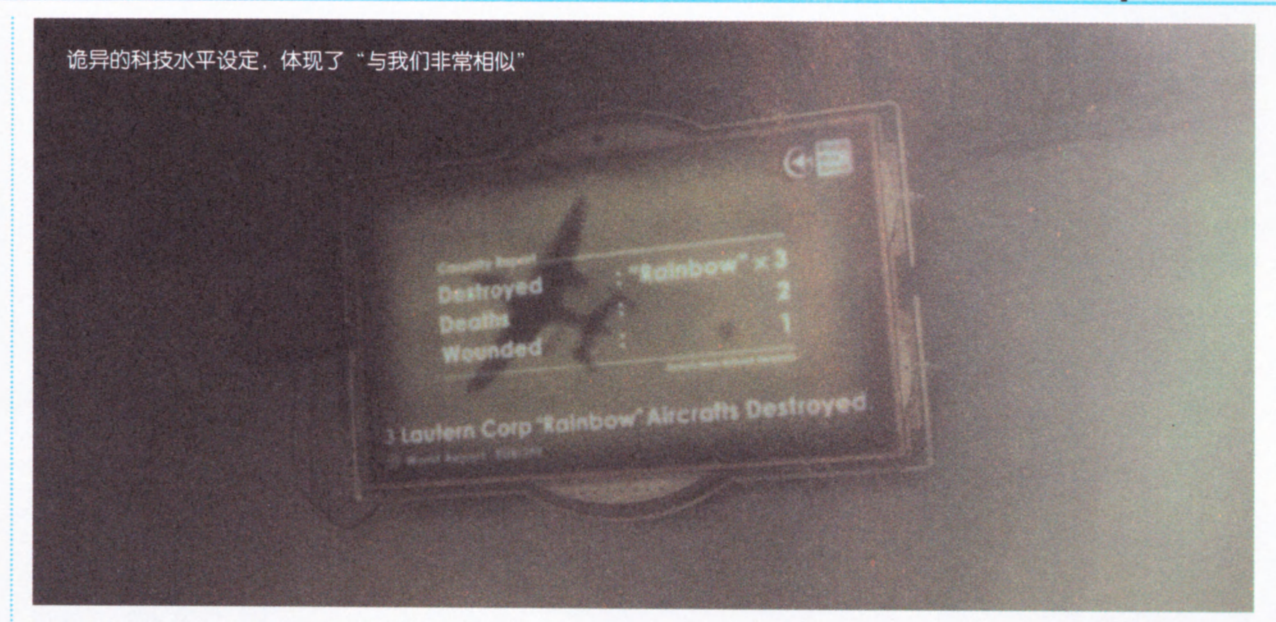
们点烟的熟练让很多人惊叹不已，不过就因为太多吸烟场面，鸭子被日本禁烟组织要求解释理由。喝，抽，嫖这三点在影片中有很重的描写，押井想通过这个来体现“虽然永恒之子身体是健康的年轻人，但心早已不是”。



押犬才是鸭子这辈子最重要的朋友。



一点诚意没有的床戏



诡异的科技水平设定，体现了“与我们非常相似”



世界大部分国家都很常见的军队开放日。

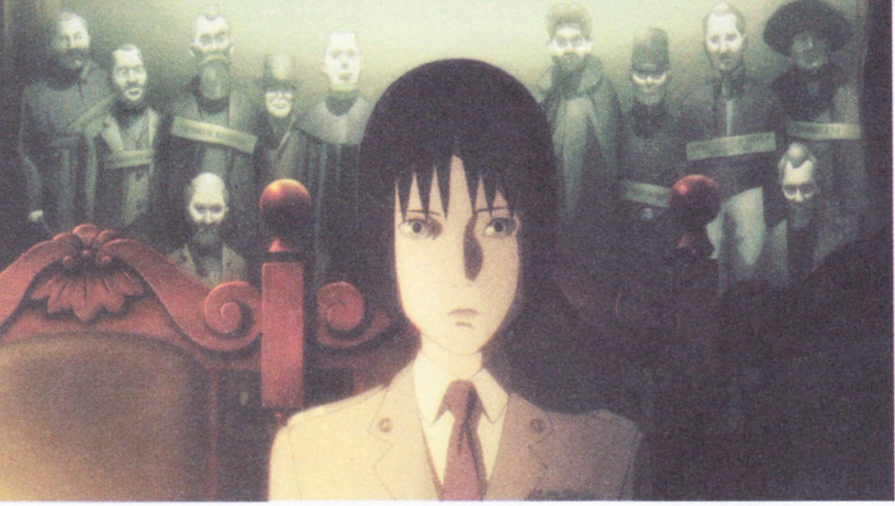


无意义的死亡腐蚀了人心



“这里你在很久以前也来过吧？”实际上永恒之子对自己的处境都很清楚，只是不愿挑明罢了。



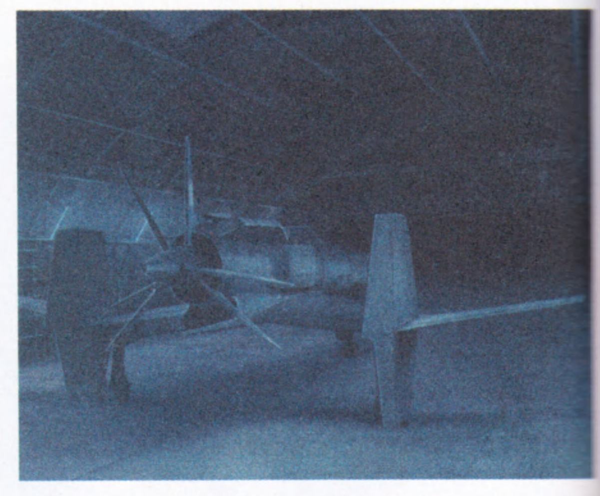


故事中的标志性画面：草薙背后是国联政治家们的人偶，她代替他们发表意见。虽然绶带上的名字模糊不清，但是完全可以推测，这些人就是缔造这个和平时代的政治家（装束和面貌刻意模仿二战之前的国联代表们），他们在国联大会上慷慨激昂的革命性的演说，到了草薙嘴里变得毫无感情。这个镜头的 NB 之处在于，人偶的姿势和神态前后是完全不同的。有个人还移位了．当然，你要说是 LAYOUT 的失误也没办法。





酒馆里遍布著名商标的山寨版，GP 大奖赛，星巴克等。这实际上暗示了『空中杀手』的世界与我们的世界是一样的”这层意思。



TEACHER 的一切，也夺走了敌人的一切，所以TEACHER 可以毫不犹豫地射杀敌人，没有规则，没有怜悯。但是人终归是人，他无法在空战中杀死草薙，也不想让女儿变成孤儿。

三矢在电影中是一个很关键的角色，她是一个对比，在大家都浑浑噩噩过日子的时候，只有她坚持追求正常人的生活。三矢追求的那种生活，正常的男人也不可能给她，更何况永恒之子还不是正常的人，所以土岐野对她敬而远之。她妒忌草薙能生儿育女，也妒忌草薙垄断函南的心，更看不惯草薙坐在司令官的位子上指挥别人卖命。最后寝室的对话戏很有意思，三矢一口气说出了永恒之子的一切秘密，但是早已知道真相的函南并不领情，她哭诉，希望这个老实男人能够安慰自己，可惜满脑子草薙的函南没有回应她。感到被愚弄，怒火无处排遣的三矢冲到司令室，举枪面对草薙，她想要草薙将自己击毙，也想要函南阻止自己，却没想过真的打死草薙。

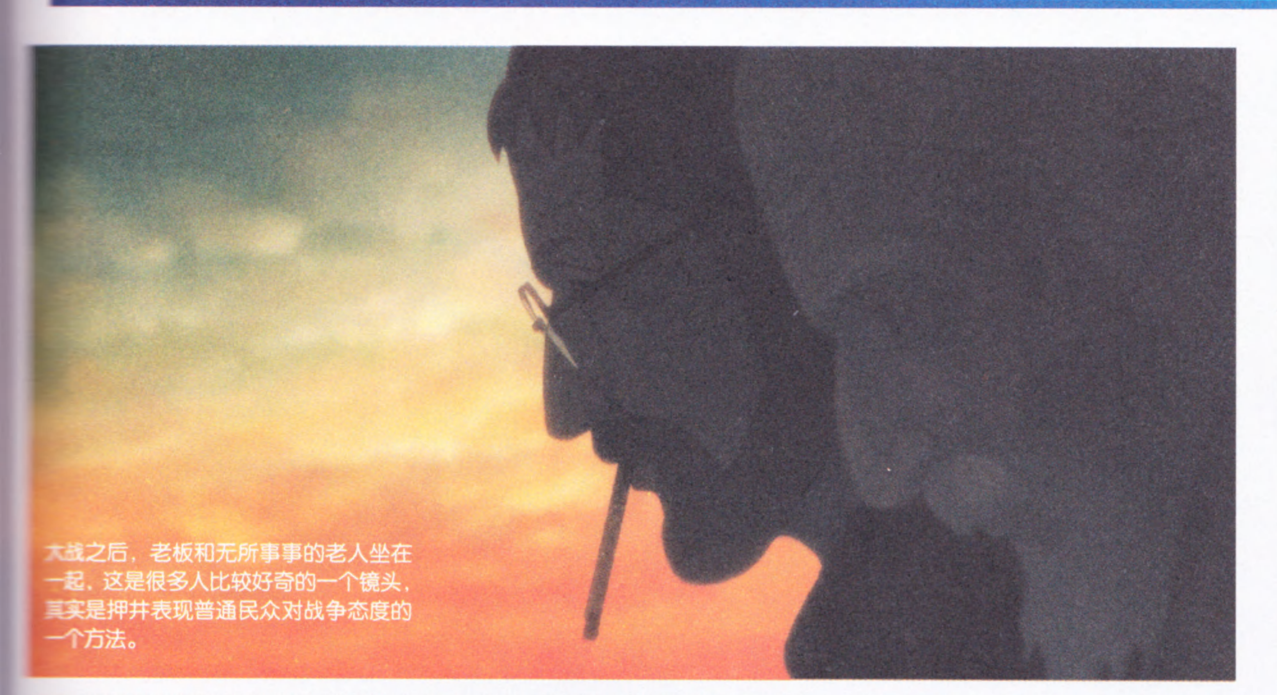
草薙是矛盾的集中体现，也是押井选中的发问者。她经历了太多的死亡和失去，也看到了 TEACHER 是如何崩溃的。草薙告诉自己有责任作为军人和指挥官完成作战任务，也有责任作为母亲保护女儿长大成人，但迷茫却无从排解。她向明知故问的函南威胁：“你也想死吗？”甚至还会把火撒在无关的人身上：“看到那样的婊子就很想把球扔过去啊。”因此，当有人触及草薙的生存价值时，她无法保持冷静。老妇人向战死者表示哀悼，草薙则吼道：“别用同情来侮辱他！”王牌算什么，无非就是战争机器上的一个零件罢了。一个无聊的交易就可以让公司把基地卖给敌方，而面对草薙的质询，大人们显得满不在乎，“你们总是长不大啊。”

草薙失去了生命的重心，生活没有变化，工作极为荒唐，女儿的成长也只是带来困惑和伤感，她想要珍惜爱人的感情，但是最后却变成两人持枪向对……

于是，函南作为草薙的拯救者登场了。函南是押井电影惯有的哲学家型主人公，他是个喜欢刨根问底的人，但是所有答案都只闷在心里。刚复活时，他就感到前世的影响，周围同事话中的暗示也提醒了他，在汤田川复活后，他很快就认清了真相，了解到现实是永恒之子们无力改变的。所以，他不理睬土岐野的劝告，对三矢的哭诉也无动于衷。

函南并不是向世界投降，他已经找到了自己生命的重心，这是他与他的前世所一直坚持的东西——他爱草薙。在看似平淡的交往中，他和草薙早已超出了上下级的关系。对于这点，草薙也心知肚明，但草薙的心被死亡缠得太紧，已经无法超脱出来，她表达爱情的方式只剩下了杀与被杀，再也看不到其他的可能。函南没有豪言壮语，他有的只是信念，如果能为两人找到一条出路，那么一切都是值得的。

“你要活下去，在获得改变之前。”



大战之后，老板和无所事事的老人坐在一起，这是很多人比较好奇的一个镜头，其实是押井表现普通民众对战争态度的一个方法。



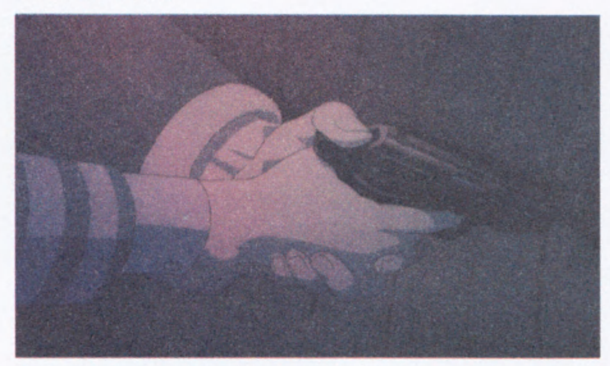
为了搞清这张不存在的战区图的位置，笔者在欧洲地图上无谓地花费了一个小时，把地图横过来竖过去的摆放对照。WII 版的地图其实就是普通的世界地图，然而这个“鸭子版哈尔科夫”到底在哪里呢……



争议最大的镜头，但也因此成了『空中杀手』的招牌，想必 10 年后大家也会像谈论草薙拆坦克一样谈论这个螺旋机动。



虽然没有明说，但特劳恩公司飞行员普遍的自杀性攻击显然也不是人类的特点。



影片中有不少操作枪械的特写，押井都是玩了实物之后才画的，“对动画家来说，如果没有看到实物，画出来的东西也不会有可信性——大概只有女人是例外。”



生活和战斗都在无望地重复

是的，“活下去”本身是没有意义的，活下去的意义在于寻求改变，只要不放弃希望，改变总有一天将会到来。函南最后没有杀死草薙，草薙也没有自杀，这就是改变——希望应该由你带给自己，而不是由别人赐予。栗田没有做到的事情，函南做到了。函南没有超越轮回，但他超越了自我，唤醒了草薙。在影片结尾，草薙终于能够用笑容面对复活的柊勇——“我等你很久了”。

很多人对结尾部分的处理有意见，认为既然主题是呼唤希望，最后理所当然应该给主角，也是给观众一点希望。既然函南鼓起勇气挑战不可能，那么世界也应对他的努力有所回应。函南的死打击了不少观众，他们认为押井是个不尽人情的冷酷导演。

其实，把结尾改得充满希望并不难，至少也可以改得模棱两可，不必把函南抗争命运的失败这么直白地呈现出来。就娱乐来说这没什么问题，很合理，但从影片的主题来说，这是错误的。如果能看到希望，年轻人就无所谓悲观与失落了，向着目标去努力是日本人最拿手的，难道还需要谁教么？日本不缺绝望中创造希望的动画，热血动画就是满足这种需求的，日本也不缺逆转乾坤彻底解决问题的动画导演，比如河森正治，所以有这方面感情需求的朋友，千万别看押井守的片子自虐。

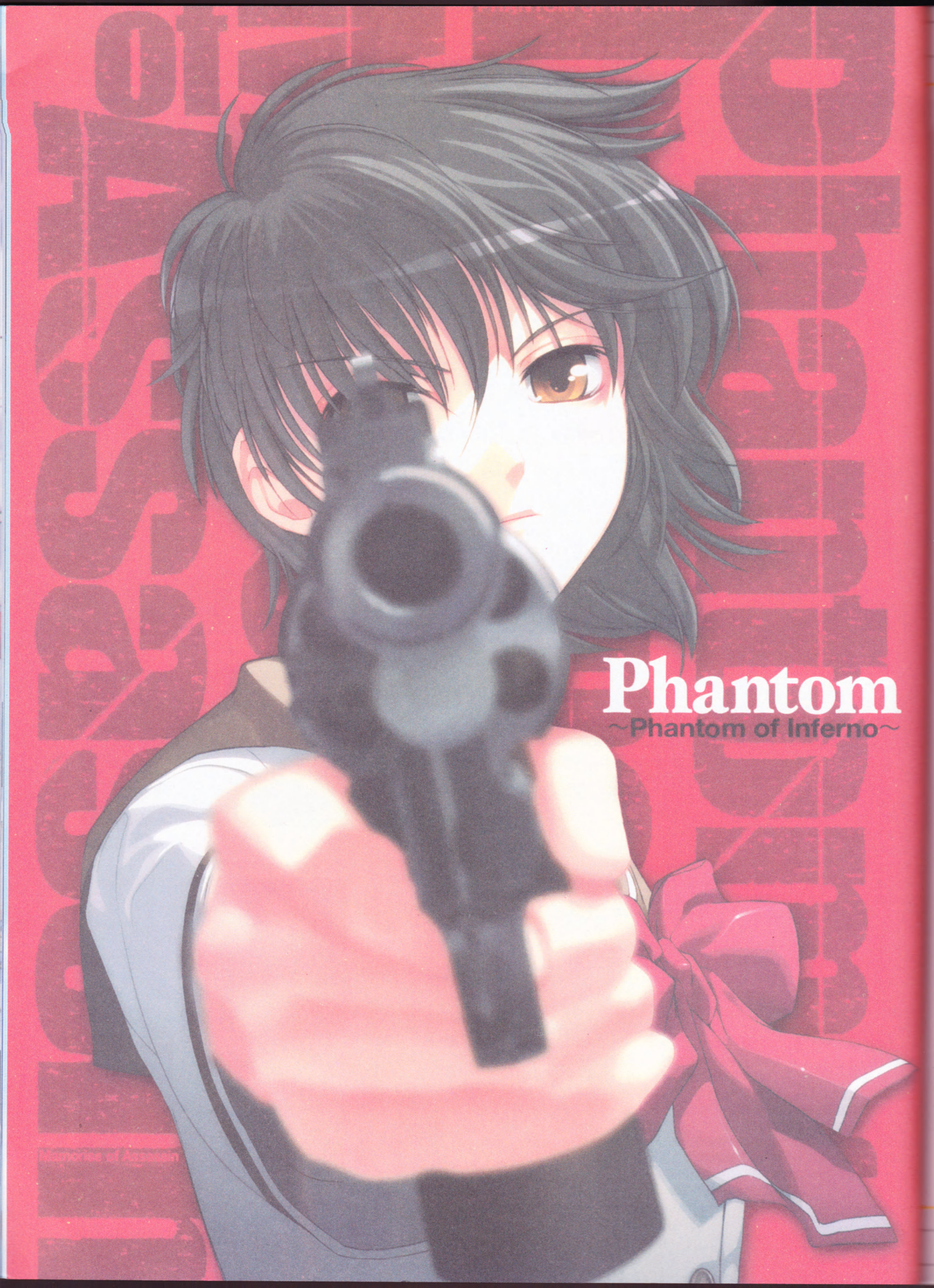
世界上有运气的存在，但是没有奇迹的存在，世界上有无数努力的人，但没有能永远成功的人。认为自己改变了，世界也该对自己有所回应，这是孩子的想法，也是孩子之所以无法超越大人的原因。就是因为总是告诉年轻人“努力就会创造奇迹”，年轻人接触到社会的真相后才会彻底失望。大人不会管孩子的死活，和平中的人也不会去管战场上人的死活，世界不会因你而改变，但那不意味着你的改变毫无价值。

“即使是走过无数次的路，也能走到从未踏足的地方，正因为是走过无数次的路，景色才会变化万千。这样还不满足吗？或许正是因为这样，所以才不满足吗？教父，我来挑战你。”

正因为毫无希望，才需要勇气面对人生，正因为看似绝路，才需要我们亲手开创未来——这就是押井要告诉年轻人的话。

在影片最初的剧本上，函南的独白中还有这样一段话：

“如果今天和昨天相比变得不一样了，
那么明天也会与今天不同吧，
如此，我就可以怀着希望生活下去。”
如此，我们就可以怀着希望生活下去。▲


Phantom
~Phantom of Inferno~

在炼狱中燃烧的亡灵

杂谈 4 月燃系新番『phantom-PHANTOM OF INFERNO』

文 / 瓦拉几亚之夜

要用一个字来概括 GALGAME 的特征的话，包括笔者在内，大多数人想起来的恐怕就是“萌”。的确，读音为 moe 的那个汉字，几乎就是 GALGAME 必不可少的致胜法宝。看看各大出了名的 GALGAME 厂商，不管是早期的 elf、ALICE，之后的 leaf、key，还是现在的 TYPE-MOON、AB2』，虽然它们出的游戏类型可谓包罗万象无奇不有，但说到共同点，都少不了这个“萌”字。玩GALGAME 不理解何为萌，简直如同踢足球不知何为球门、打篮球不知何为篮筐一般不可思议。但其实，moe 还有一个虽然更常见，但在 GALGAME 领域使用率并不那么高的汉字写法——“燃”。

“燃”字其实比“萌”字好理解多了：顾名思义就是形容热血沸腾的样子。既然“燃”就是热血，那么它虽然在 GALGAME 领域算是个新兴事物，但在整个 ACG 领域内的悠久历史中，恐怕就不是近十几年才兴起的“萌”能够比肩得了的。远从开创日式漫画的大神手塚治虫开始算起，十万马力的铁臂阿童木就是为无数少年所憧憬的满腔热血的正义英雄；之后无论是日本动画的三次革命——『宇宙战舰大和号』『机动战士高达』『新世纪福音战士』还是漫画界的顶梁柱『少年 JUMP』，都可以找到很浓烈的热血味，不如说燃根本就是主流中的主流。即使是在 GALGAME 领域，早在 1995 年 2 月 ALICESOFT 的『Only You ~世紀末のジュリエットたち~』就已经以“燃”著称了。但是出现得早并不等于已成气候，在很长一段时间内，这一已经被 ACG 界用到烂大街的风格，在 GALGAME 界却连路径都未形成——直到那个厂商的、那个游戏诞生的那一天为止。



Nitro Plus 的虚渊玄

phantom-PHANTOM OF INFERNO

回溯到七十年代，东京有个叫でじたろう的少年，看了前述的『宇宙战舰大和号』和『机动战士高达』后，整个人都“燃”了起来，马上就立下了投身业界的一番雄心壮志。但和别的少年不同，他的志向并不是自己亲手去打造热血作品，而是成为发掘有能力打造热血作品人才的伯乐。功夫不负有心人，经过在宅社 GAINAX 打工的洗礼之后，他很顺利地成为了漫画杂志编辑，历经小学馆和角川书店等数家会社，在宅界内积累了方方面面的人脉。水到渠成之后，2000 年他终于建立起了可以出品自己梦想中热血作品的游戏制作会社 Nitro Plus(又简称 Nitro+ 或者 N+)。此名字来源并没有官方的说法，猜测的话，大约是取自炸药的重要原料“硝基”。单从这个名字来讲，似乎就可以闻到一股与 GALGAME 温柔风格不符的火药味。而他所招揽的主要人材，就是现在大名几乎与 N+ 等同的虚渊玄。

虚渊玄毕业于早稻田大学第二文学部（早稻田大学的文学部因为太过庞大，所以分为一文二文，二文主要包括社会学、外语、戏剧、文艺等等），至于他具体读的是什么专业不得而知，但光凭早稻田二文的毕业文凭，已可算是职场上的香饽饽，说是大会社任君挑选也不为过。但他却偏偏选择了不怎么见得了光的成人游戏制作会社；这还不算，这 N+ 还是个初出茅庐的小社。能让他做出此等有悖人之常情的选择的动力，大约就是“爱与勇气”吧（笑）。至少从这点可以看出，此人的性情相当地特立独行。当然话说回来，要是去做上班族倒也无所谓，但要做游戏，学历是一点用都不管的，最终成品质量完全靠的就是实力。业界名剧本家中名牌大学高学历者少得可怜；反例则是出身于东京大学的椎原旬，才华根本就是捉襟见肘，即使投身于 leaf 这样的大社，他的作品依然不招玩家待见。但这条显然不适用于虚渊玄就是了……




一波三折：Phantom 的诞生与曲折

phantom–PHANTOM OF INFERNO

由虚渊玄集企划监督剧本于一身的这款定名为『phantom–PHANTOM OF INFERNO』的游戏，据说原本的题材是讲述亡灵的幻想类作品（在成品游戏里可以看见把 PHANTOM 称呼为亡灵的叫法）。这实在是让人诧异不小，因为在我们所看到的成品中没有出现任何超现实的灵异现象，完全是一部写实作。总而言之，在制作中途整个游戏的方向都做出了巨大的调整。虽然游戏的名字依旧保持不变，但 PHANTOM 成了杀手也就是主角的代号，而 INFERNO 则成了超巨大黑社会组织的名字，整个地“名不符实”了起来。这种任性的做法实在是大大地拖延了游戏的进程。

不过，还有比这糟糕得多的事在困扰着他们。**でじたろう**原本计划的是成立一家全年龄游戏制作会社，最初包括整个制作组成员在内并未有制作 GALGAME 的打算。等到游戏的制作已经到了箭在弦上的时候，他们才痛苦地发现要凭他们的力量发行游戏，只可能走エロ美少女游戏这一条道路——这种窘境简直好比进了餐馆都坐下来点菜了，却发现自己根本就没有带钱包……于是当他们看着已经完成的大量枪支 3D 模型和讲述黑社会杀手的剧本的时候，才知道如果再从头做起的话，只会让迄今为止辛苦筹建起来的会社的一切付诸东流，估计那时候的他们也只有硬着头皮大喊“有条件要上エロ，没有条件创造条件也要上エロ”之类的话了。经过虚渊玄的努力游说，**でじたろう**勉强同意发售初期出货为 2000 本的 18 禁美少女游戏，这事实上已经与建社初衷南辕北辙到十万八千里去了。据说，那时候的虚渊玄连“不成功，便成仁”的自尽之决意都有了，成了名副其实的“玩命”制作……

话说事情总是一波三折，这群抱着破釜沉舟决意的人们需要面对的还不只一个麻烦：因为措手不及和人脉方面的问题，当时 Nitro Plus 并未加盟“计算机软件伦理机构（简称软伦）”。这软伦的标志，大家一般在游戏的开头都能看到，是审查エロ游戏软件的团体。从名义上讲软伦并非政府机构，游戏通不通过软伦的审查，完全是自由自主的。但实际上软伦霸占了几乎整个エロ游戏的销售渠道，如果你不加盟软伦并把游戏送去审查盖章，就没办法进入常规的销售渠道，因此势单力薄的エロ游戏会社受制于软伦可以说是没有选择余地的必然。苦命的 Nitro Plus 就算现在有加盟软伦的意向，也无论如何不可能赶在游戏发售之前通过了，他们只有把未通过软伦审查的『PHANTOM』自行送去店头销售，其中的艰辛真是一言难尽。到了这一步，N+ 的苦难还没有结束：因为以上种种原因，游戏宣传初期曾把广告打到枪械杂志上去。结果，在枪械杂志上出现 18 禁美少女游戏的广告，这实在是不伦不类到了极点……

到了 2000 年 2 月 25 日的游戏发售日，为了给游戏壮声势，N+ 实行了免费发布体验版商业活动，但实际情况是……即使是白送不要钱的也几乎没人要。就在虚渊玄为自己生命即将到来的最后时刻而哀悼的时候，正应了“酒香不怕巷子深”，或者“是金子总会闪光的”之类的老话，游戏那别出心裁且浑厚深沉的剧本获得了玩家的一致好评，“超前业界二十年的剧本”这句话，不久就以互联网为中心慢慢传开了。很快初版那 2000 本游戏很快就销售一空，渠道方面不得不要求再加大发行量。『phantom–PHANTOM OF INFERNO』在遭遇重重困难的情况下，最终发售量超过了 5000 本，虚渊玄在保命之余不禁长叹：“这就是奇迹！”

那么『Phantom』究竟有何起死回生的魅力？我们先来看看这部“超前”的剧本。



Phantom 剧情以及分支简介

phantom–PHANTOM OF INFERNO

『PHANTOM』的故事由三章组成，时间跨度长达 5 年，从美国东海岸的纽约直到蒙古的辽阔大草原。在欣赏动画版的同时，大家可以来了解下游戏原作中的各分支剧情和结局：

第一章

吾妻玲二本是一名普通的日本学生，过着平凡而幸福的生活。在去美国的毕业旅行中，他意外地看到黑社会组织“INFERNO”一次杀人灭口的行动而遭到绑架。面对派来处死他的美少女杀手 Ein（德语 1 的意思），玲二的拼死一搏让组织看到了他作为杀手的潜质，因此得以捡回一条命。为保证玲二不会惹出麻烦，组织的塞司博士将他的记忆洗去，从此他就在 Ein 的教导下开始了残酷的杀手训练。在一次 INFERNO 的暗杀行动中，玲二成功射杀了一名得罪组织的海军陆战队队员，得到了“Zwei”（德语 2 的意思）的代号，正式成为了一名杀手。

为了能活下去，玲二以自己的新身份替 INFERNO 完成了一次又一次的任务，他的灵魂也就此逐渐沉沦。半年之后 Zwei 接到塞司发来的一个任务：和 Ein 一起去劫持某条货轮，两人正在进行准备时，Zwei 却接到 INFERNO 的三巨头之一克劳迪亚的命令去做她的贴身保镖。在她的家中，Zwei 看到了自己过去带在身上的

サイスの呪縛が
エレンを盾に……



护照，曾经失去的过去顿时浮现眼前，让他几近崩溃……

克劳迪亚提出让玲二只效忠自己，但由于记忆恢复而陷入混乱中的玲二根本无法给她答复。看到玲二的样子，克劳迪亚丢下他自己离开，而随后稍微冷静下来的玲二回到训练场，却发现了躺在血泊中的 Ein……Zwei 被克劳迪亚告知，他们之前得到的命令是塞司的阴谋，那艘货轮的所属正是 INFERNO，塞司不仅背叛了组织，还欺骗了 Ein 令她被克劳迪亚的保镖莉兹打伤。玲二决定带上 Ein 脱离组织的控制，在驾车逃跑的过程中，他拿出可以让自己回到过去的护照，撕得粉碎后扔出窗外——“对我来说，重要的不是过去，而是现在我身边的你。那抛掉的只不过是无用的废物。”面对惊异的 EIN，玲二毫不在意地表明了自己的心意。

就在两人来到一家汽车旅馆休息时，被 Ein 支开的玲二感觉有些不对劲，当他回到房间时，看到的是正在试图割腕自杀的 Ein——她原本就没有过去的回忆，如今连“Phantom”的身份都已失去，对 Ein 来说几乎就是抛下了自己生存的意义。抱着苦恼而迷茫的 Ein，玲二给她取了新的名字“爱伦”，希望她可以摆脱过去木偶一般的生活，迎来新的开始。然而他们却没能等来希望——不久玲二就被克劳迪娅和莉兹抓住，Ein 也重被赛司带走。

玲二不得不接受暗杀赛司的任务来洗清自己的背叛，他打光了 GLOCK19 内的十五发子弹，只留一发以示自己的决心。然而当他站在塞司面前时，爱伦却以敌人的身份成为了塞司的保护者。当玲二瞄准塞司扣下扳机的瞬间，爱伦奋不顾身地挡在了亲如己父的赛司身前……

赛司带着中枪的 Ein 逃走了，但玲二杀死 PHANTOM 的功绩却得到了承认。他正式继承了 PHANTOM 的名号——尽管这并不是他想要的结果。



第二章

一年的时间很快过去，玲二成为了克劳迪娅的部下兼情人。他顺利地完成了 INFERNO 的各种暗杀任务，在组织内一路青云直上。这次他接到了一个新任务：保护来日本谈判加盟 INFERNO 事宜的日本黑帮梧桐组。然而玲二却意外失手，梧桐组的交易现场被人袭击，组员被杀，500 万美元现金也不知所踪。

在检查梧桐组交易被杀的现场时，玲二发现了一个金发小女孩凯尔，她的义姐茱蒂不幸被卷入流弹身亡。望着这个无依无靠的可怜小女孩，玲二不禁动了恻隐之心将她带回了自己的住所。随后 INFERNO 三巨头之一的维斯梅尔闻讯带人找上门来想要从凯尔嘴里挖出情报，好不容易才把瘟神打发走，但他们之间的对话已经被躲在门后的凯尔听得一清二楚。得知玲二就是电视里说的那个最强杀手 PHANTOM，凯尔兴奋得不得了。她取出藏在包内的 500 万美元，要玲二为自己的姐姐报仇……

原本以为是有人黑吃黑抢劫赃款，却不料钱是被凯尔捡去了，玲二顿时发觉问题变得麻烦了起来。在 INFERNO 的会议上，玲二为了隐瞒凯尔的事情，编了一个谎言声称自己收留凯尔是因为在她身上发觉了杀手潜质，要将她培养成自己的助手，总算把事情蒙混了过去。不过在随后近乎胡闹的杀手训练中，玲二误打误撞地发现凯尔居然真有惊人的杀手天赋，于是两人的生活就这样一天天地继续，他们的心也在彼此靠近。玲二送给凯尔的一个怀表型的八音盒，成为了她最宝贵的珍藏……

可惜以玲二的身份，他与凯尔那小小的幸福也许注定无法永远持续下去。某天维斯梅尔私下把玲二叫到了自己的别墅，跟他讲起了





克劳迪娅的过往。原来克劳迪娅曾经是维斯梅尔死对头的情妇，而她的弟弟则是对方手下的得力干将。在和维斯梅尔的对抗过程中，嗅觉灵敏的克劳迪娅得知了维斯梅尔正在和南美的毒品大王麦克威亚联手组建一个巨大的组织，见风使舵的她立刻出卖了自己的情夫，并亲手杀死了自己的弟弟，以此为踏脚板成功晋级为 INFERNO 的三巨头之一。维斯梅尔的意图很明显：克劳迪娅是个不值得信任的女人，不如离开她到我这来吧？（关于克劳迪亚线的剧情，请参看［其他结局］的“克劳迪亚线”部分）

玲二毫不犹豫地就回绝了维斯梅尔，他来到克劳迪娅的住处想要了解真相，却戏剧性地撞见她和梧桐组的老大梧桐大辅在床上不堪的一幕。然而玲二虽然愤怒于她的背叛，却也能深刻体会克劳迪亚不得已的苦衷……而且事情远没有他所想象的那样简单，就在梧桐组和 INFERNO 谈判的时候，在会场外负责反狙击的玲二成功击毙了一名狙击手，结果却发现他是维斯梅尔的贴身保镖兰迪。随后突如其来的枪击让会场一片大乱，克劳迪娅趁机不由分说地击毙了维斯梅尔，并出示了维斯梅尔试图狙击会场的证据，表示自己是在清理门户。玲二顿觉此事必有蹊跷，因为兰迪在开枪前就被自己击毙，狙击会场的肯定另有其人。

很快，久违了的赛司出现在梧桐组老二志贺透的面前，向他出示了两张偷拍到的照片：一张照片上是玲二正在杀死梧桐组组员的情景；另一张照片则是玲二正透过狙击瞄准镜观察会场。得知此事的梧桐大辅勃然大怒，吩咐手下将莉兹和玲二绑了过来，并告诉了他们自己与克劳迪娅的私下关系——原来当初夺取货轮的


永遠の愛を誓い合う。





人就是克劳迪娅自己，她将战利品交给梧桐组后，希望他们之后能装作毫不知情的样子加入INFERNO，从而巩固自己在INFERNO内的地位……真相大白后，梧桐组遭到不明人物的袭击，玲二和莉兹才得以趁乱逃走。

了解到INFERNO和克劳迪娅那些勾心斗角的事后，玲二萌生退意打算带着凯尔远走高飞。然而就在他走到自己和凯尔同居的小屋前，却看见维斯梅尔的手下正从里面走出来，随后巨大的爆炸将小屋炸成了碎片。（结局之一“最凶的亡灵”请参看［其他结局］的对应部分）

到最后，还是无法保护所爱的女孩吗？失魂落魄的玲二回到了他与爱伦最初见面的地方，仿佛是上天有意安排，月光下等待着他的，是正用枪口瞄准着他的爱伦。一心寻死的玲二为了让爱伦扣下扳机，甚至掏出手枪要逼迫她下手……

“我憧憬过。那天的你的坚强……我也是一直相信你肯定还活着……肯定还在坚强自由地活着，就因为一直这样想着，我才会活到今天……”举着枪的爱伦忽然哭了出来，“你是我的梦想。或许我也可以选择，选择另外一段人生。你曾经向我承诺过，终有一天，我也会有那样的人生。只是因为你还活着，这个世界才没有变成无尽的地狱……所以，求求你，请扣动扳机吧。我不想一个人活在没有你的世界里。”

玲二紧紧地将爱伦抱在怀中，发誓永不分离一起走下去。两人找到了之前被藏匿起来的500万美元，再次开始了逃亡生涯。

第三章

一晃已是两年后，爱伦化名吾妻江涟，和玲二一起在日本过着平静的校园生活。某天，玲二在被一个叫藤枝美绪的女学生告白后，发现有人在暗地里跟踪着自己。这次派来对付他的杀手，正是两年前他以为已经和小屋一起被炸得粉碎的凯尔。

原来两年前她并不在屋中，但苦苦等待许久却没能等回玲二的凯尔，认定他与爱伦抛下自己远走高飞以至于陷入了绝望。塞司趁虚而入将她拉进INFERNO，成为代号Drei（德语3的意思）的第三代PHANTOM。另一方面，玲二发现美绪是梧桐大辅的妹妹，于是要求继承梧桐组的志贺保护自己。很快Drei绑架了美绪为人质，逼玲二和爱伦到学校的教堂里与自己决斗；而由志贺率领的梧桐组和由赛司率领的率领六个量产型PHANTOM——“数字娘”Vier,、Fünf,、Sechs,、Seiben、Acht 、Neun（依次是德语中的4、5、6、7、8、9的意思）也加入了混战中（从这里剧情将走向不同的结局，请参看“其他结局”章节中的美绪线、Drei线和后宫线部分）。

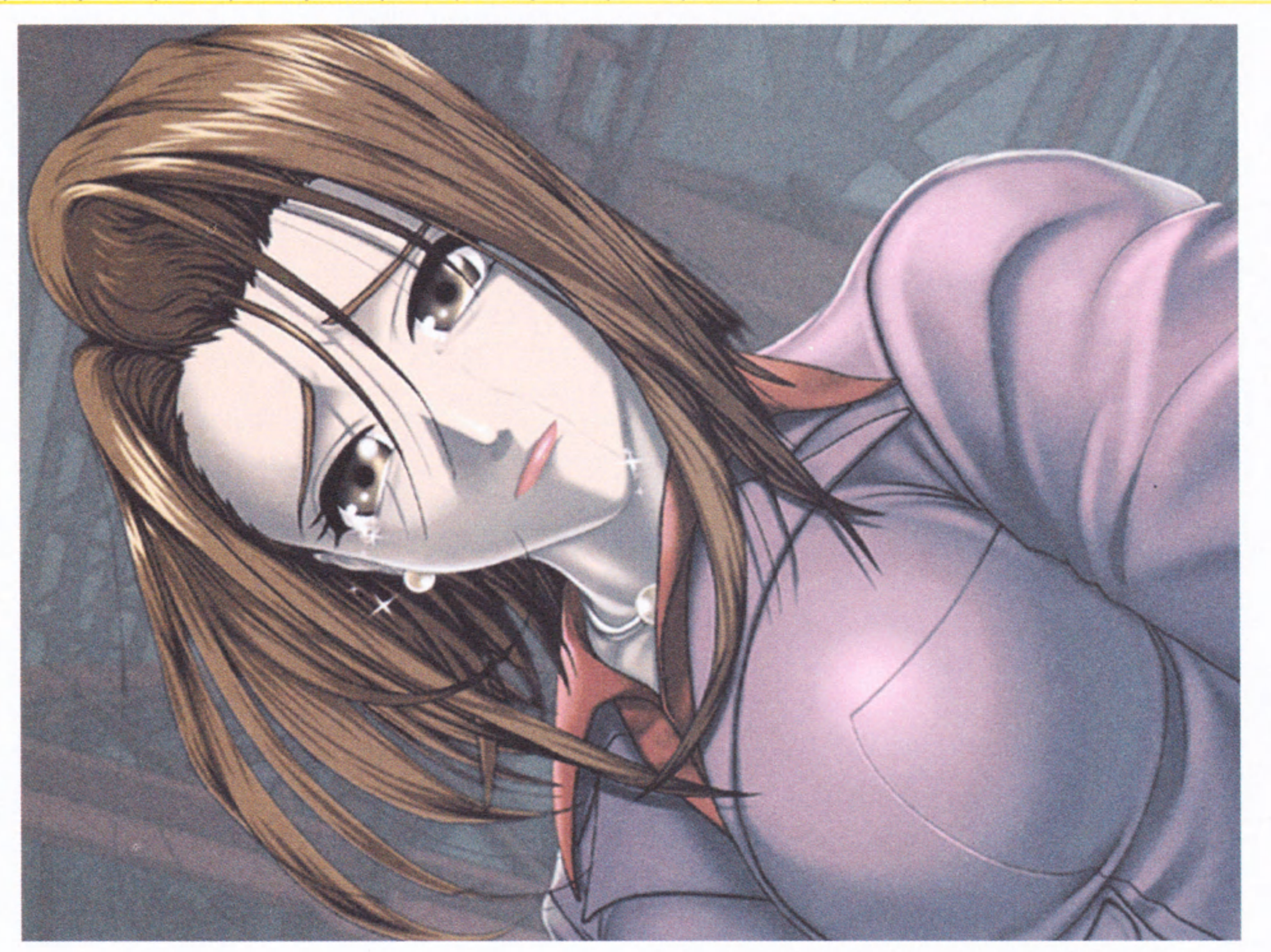
面对最后的战斗，玲二在和爱伦互相表白心意之后将她留下，自己去教堂和Drei——也就是昔日深爱所的凯尔见面。庄严的圣母像注视着玲二与Drei的对决，就在八音盒的音乐戛然而止的瞬间，技高一筹的玲二射中了Drei的胸膛。种种的仇恨和回忆都将远去，此时的Drei不再是那个无情的杀手，她又变回了那个纯真的小女孩凯尔，平静地在最爱的人面前死去……

随后在爱伦的支援下，玲二击退了梧桐组的围攻；紧接着赛司又带领着数字娘开始了最后的疯狂，但她们也相继倒在了玲二与爱伦的枪口下。最终爱伦亲手击毙了曾经如父亲一般存在的赛司，为自己的过去划下了句号。

告别了血腥的厮杀，终于得以迎来新生活的玲二，带着爱伦走遍山川大河去寻找她失去的记忆，直到走进蒙古的广袤草原。天苍苍，野茫茫，蒙古的女儿终于回到了自己出生的土地，第一次露出了来自真心的笑容……







其他结局

『Phantom』中除了爱伦的结局，其他的线路也相当精彩。虽然不知动画版将会走哪条路线，但不妨也来看看不一样的故事结局。



克劳迪亚线（第二章分支）

从维斯梅尔口中得知货轮夺取任务的幕后主使是克劳迪亚后，玲二与莉兹去找她当面对质。在得到她的确认后，无法容忍其背叛行径的莉兹向她举起了枪，而对克劳迪亚怀有复杂感情的玲二却在此时出手相救。他击伤了莉兹，并决定替克劳迪娅去取回存有 INFERNO 机密的磁盘。另一方面，志贺继承了老大死去的位置随后加入 INFERNO；赛司博士也以揭发克劳迪娅背叛行径和说服梧桐组加入的功绩，重回 INFERNO 并下令 Ein 去清除克劳迪娅和玲二。

得到命令的 Ein 与玲二展开一番死斗，这场悲剧性的对决最后的赢家是玲二。在冰冷的月光下，Ein 平静地死在了玲二的怀抱里。此时他接到了赛司打来的警告电话，他被告知克劳迪娅如果想要叛逃，最好的投名状只能是玲二自己的项上人头——他的手上早已沾满其他组织的血。塞司还表示，如果玲二愿意回心转意的话，一切可以既往不咎……

玲二自然没有听信他的话，就在两人好不容易摆脱追兵逃出生天时，克劳迪亚却反常地借机离开，老练而敏捷的玲二察觉有诈，迅速击毙了埋伏在这里的三名杀手。然而就在他回过头时，却看见克劳迪娅正拿枪指着自己……

END“高城之女”

面对所爱的女人的手中的枪，玲二选择了平静地接受。望着泪流满面的克劳迪娅，玲二在弥留之际安慰她说："只要活下去，总有一天能取回失去的东西。我相信你能够做到。"

数年后，在黑社会勾心斗角中不停往上爬的克劳迪娅，终于到达了纽约黑帮的顶点。她站在纽约的摩天大楼顶上，孤独地品味着到手的一切……

（男人就是为了心爱的女人牺牲一切……这是非常耐人寻味的一个结局。）

克劳迪娅 END“君临”。

克劳迪娅的身手怎是身为最强杀手 PHANTOM 的玲二能比得了的？玲二反手就射穿了克劳迪娅的胸膛。在玲二怀中死去的克劳迪娅，脸上却露着幸福的微笑……

带回磁盘的玲二轻易地取回了组织的信任。5 年后，INFERNO 走上了黑社会的顶点，正当赛司为自己帝国欣喜若狂地开庆祝会的时候，INFERNO 的全体干部遭到了清洗，而下手的人正是玲二和归顺于他的量产型 PHANTOM。

面对陷于惊讶和绝望的赛司，玲二冷冷地说："是你教会了我训练，是 EIN 教会了我杀人。而我最重要的那个人，教会了我最重要的事——背叛！"

毁灭 INFERNO 后的玲二，开始利用自己手中掌握的一切，构筑起属于自己的黑暗帝国。他来到克劳迪娅的墓前，将白百合与复仇成功的消息献给了她……

（在充满着背叛与被背叛的克劳迪娅线，两个深陷于权力漩涡之中的人是无论如何不可能走到一起的。这是全剧最充满霸气的一个结局，然后霸者的身后，是无尽的孤独。）

END“最凶的亡灵”（第二章分支）

怒不可遏的玲二冲上前去把车里的黑帮分子打成了筛子，随后他单枪匹马冲进了 INFERNO 的总部，神挡杀神佛挡杀佛，把保镖们连同大 BOSS 麦克威亚杀了个干净，自己也身受重伤。坐在沙发上生命逐渐消失的玲二，用最后的力气喃喃自语："凯尔，你在哪里啊？没有你的地方，原来是如此寒冷……"

此时，在爆炸时外出的凯尔，却仍在废墟里等待玲二回家。三天后，雨中的凯尔终于明白玲二已经不可能再回到他们那小小的家……

（唯一一个玲二会杀死麦克威亚的结局，玲二露出了他最凶最强的一面，却只能迎来悲剧的结局。那种命运的嘲弄和无尽的悲伤，给人的印象非常强烈。玩家的心情大约也和在雨中等待未归人的凯尔一般低落吧。）



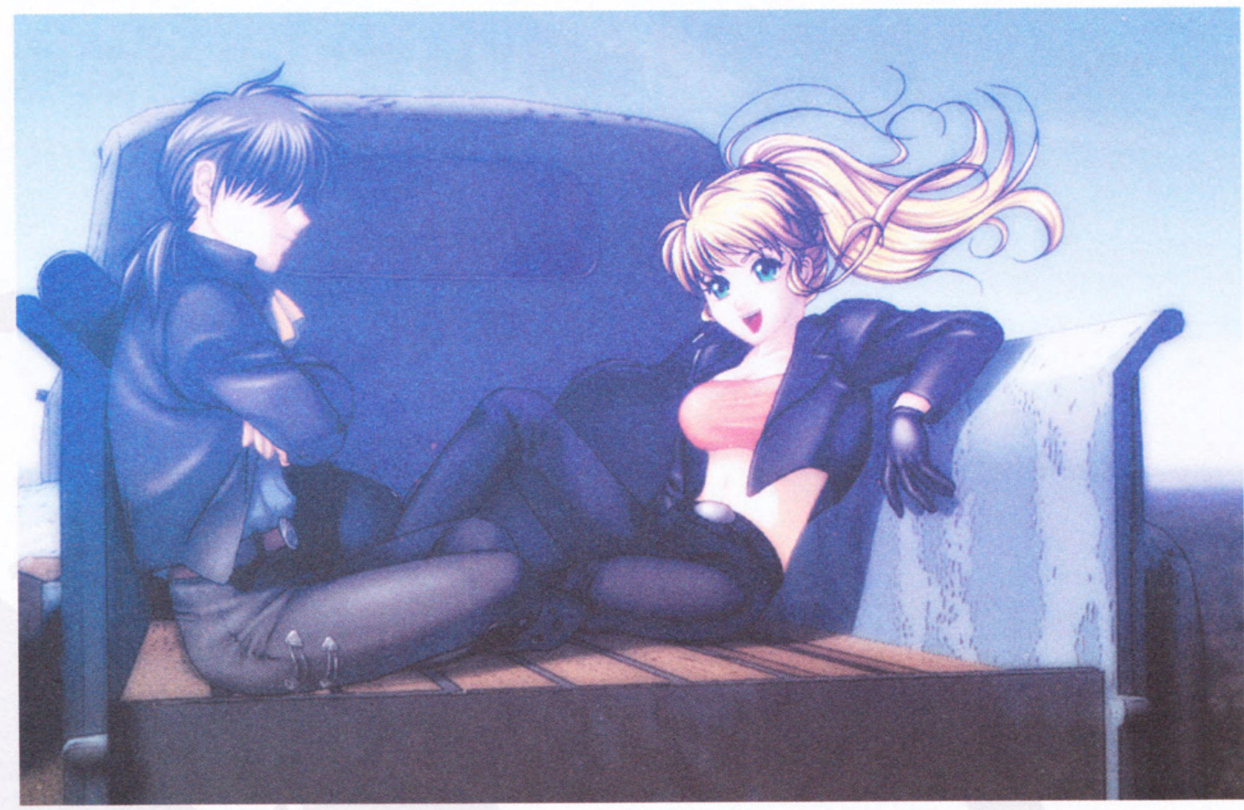
美绪线

就在爱伦与 Drei 在教堂里展开生死决斗时，玲二冲进去阻止了二人的厮杀；另一方面，志贺带走了美绪，并派志贺组对三人痛下杀手。而此时美绪站了出来让哥哥的部下停下了行动，就在她想带着玲二一同逃走时，赛司带着量产 Phantom 加入战局，企图将美绪连同玲二一起消灭。

情势急转而下，志贺转而和玲二联手，一起对抗新的强敌以营救美绪。一番激斗后身受重伤的志贺终把美绪带到了安全的地方，随后因伤势过重而死去。此时将量产杀手全数消灭的玲二意外地被塞司暗算，就在千钧一发之际，Drei 却出手击毙了塞司……

Drei 与玲二等人化解了过去的误会与仇恨，选择了独自回到美国寻找属于自己的生活；而认为自己和美绪无法一起生活的玲二，在与她告别数年后，悄悄回到了她的身边，成为守护美绪的影子……

（虽然是女主角之一、梧桐大辅的妹妹，美绪实际上却游离于黑帮仇杀的主线之外。根据唯一的“女主角的存在感和实力成正比”的不成文的行规，手无缚鸡之力的美绪存在感极其低下。甚至有人戏称，美绪线应该改名为志贺线，因为配角志贺在本线中的硬汉表现比美绪抢眼得多。）



Drei 线

就在爱伦与 Drei 在教堂里展开生死搏斗时，玲二冲进去用身体挡住了爱伦射向 Drei 的致命一刀。两个都深爱着他的女人，在这一刻都已明白了他的心意与选择……

此时梧桐组开始围攻教堂，爱伦让 Drei 带走受伤的玲二，自己留下来殿后。就在爱伦好不容易将梧桐组全数打倒后，塞司带着量产 Phantom 紧跟着杀到，爱伦终于伤重不支倒下。这次换上得到玲二爱情正杀得兴起的 Drei 出手，量产 Phantom 被悉数歼灭；受伤的爱伦则亲手击毙塞司，将玲二交给 Drei 后含笑瞑目。之后的故事，就是江湖中某对浪迹天涯的鸳鸯杀手的传说了……

（充满着浪漫与激情的一条线。比较悲哀的是，选 Drei 则爱伦必定牺牲，反之亦然，虚渊玄显然对大团圆式的结局丝毫不感兴趣。）



后宫线 “孤身辉月夜”

既接受了爱伦的心意，又无法忘怀凯尔的玲二怀着复杂的心情走进教堂，安排自己死于 Drei 的枪下。随后赛司走进教堂恭喜最强 PHANTOM 的诞生，却不料玲二的死让 Drei 内心的感情完全崩溃，她疯狂地杀死了赛司一行人。

在随后的数年中，精神失常的 Drei 一直在不断杀人，而誓要为玲二报仇的 Ein 也在追寻着她……

在某个海滩上，Ein 亲手杀死了 Drei，看到 Drei 带着微笑死去的，爱伦仰天高呼：“玲二……我今后该为了什么而活下去！？”

（玲二同志用血琳琳的事实教育了我们“莫劈腿，劈腿被枪杀”的道理……虚渊玄既然不喜欢大团圆，对后宫当然更是深恶痛绝。但这个将一切毁灭的绝望式结局，却未尝不道出了杀手所背负的沉重宿命。为了活下去而杀人，为了杀人而活下去，所谓优雅而洗练的杀人技巧，也不过是在向着自我的毁灭而舞蹈罢了。）

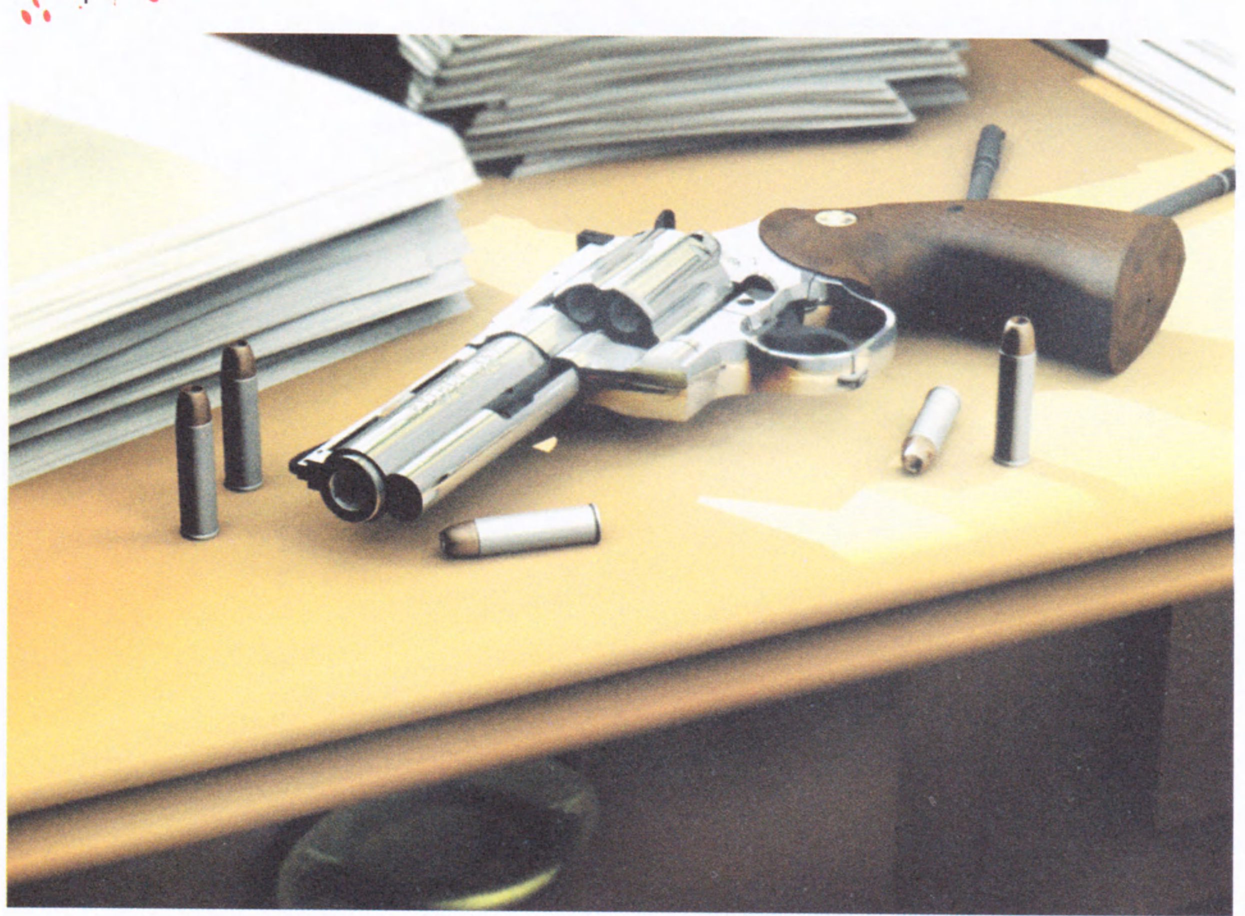




暴力之美学："枪狂"虚渊玄笔下的 Phantom



phantom–PHANTOM OF INFERNO



本作的魅力并不只限于剧情和角色们。之前已经提到，游戏中有着大量的枪支 3D 模型，甚至还在枪械杂志上登广告——这游戏给人最大的印象，就是看似完全不应该出现在 GALGAME 中的枪枪枪！在『Phantom』中，除了常见的 CG 回收模式以外，还有一个独此一家的枪械回收模式。玩家在游戏过程中常常要选择各类的枪支来执行任务，这对剧情的进展几乎没有影响，但却会把各种枪支的 3D 模型收集起来，供玩家赏玩。

而各种枪支选择的另一个目的，就是让玩家看到其特性在游戏中大放异彩。故事一开始，女主角 Ein 就不厌其烦地讲解起了枪支：有威力巨大但是后坐力强劲难以使用的左轮手枪 S&W M29 点 44 马格南；有值得信赖的老式自动手枪柯尔特 M1911；有命中精度优秀的左轮手枪柯尔特蟒蛇，有强调连射性的伯雷塔 M92FS……玩家不仅可以清楚地看到大口径的点 44 马格南子弹直接射穿叉车，还可以感受 M92F 那绰绰有余的十六发子弹连射。如果你和笔者一样是枪迷的话，没有任何理由不大呼过瘾。随着游戏的进行，这些关于枪支的描写更是层出不穷。看到威力巨大外形一流却在关键时刻卡壳的 AUTO MAG，相信玩家都会发出会心的一笑；而为了配合黑夜行动，当 EINS 拿出 SOCOM 手枪和 G3 狙击步枪的时候，你有没有一拍大腿道"果然如此！"？而在高楼狙击那场戏，反步兵狙击步枪和反器材狙击步枪的长短优劣，而是解释得淋漓尽致。



不仅如此，游戏在枪支的特性与人物形象的结合上也颇费心机。外形小巧玲珑性格沉着冷静的 Ein，身上当然要常带一把小巧而高精度的柯尔特蟒蛇；而于无声无息杀人的生存匕首 CHRIS REEVE，作为无口杀人兵器 Ein 的王牌可谓称心应手。性喜玩闹花哨的 Drei，自然是常配两把既小巧又弹药充足的 S&W M5906；而她在袖管中偷偷藏了把袖珍枪 AMT BACKUP 的举动，也让玩家不由为她女孩子家的小心思而莞尔。身为美女大佬而又充满自信的大姐大克劳迪娅，一把袖珍的 AMT BACKUP 足够防身了。性格粗犷豪放的女杰莉兹，会毫不在意地在身上携带枪管超长的 AMT HARDBALLER。对于有勇有谋的志贺透，威力内敛的伯莱塔 M93R 和 H&K P7M13 尽显他的心思慎密。而那位对枪支美学有几近变态追求的日耳曼族博士赛司，不用问了，当然是鲁格 P08。而最后那些量产 PHANTOM 手持的 AK74，很容易让人联想到 AK 系的优点——价格便宜量又多。

而这一切的一切，毫无疑问，都是拜那位"为枪而生，为枪而死"的"枪狂"作者虚渊玄所赐。在普通应以美少女为卖点的 GALGAME 中，如此执着地一次又一次进行枪支展示，恐怕也只有痴迷如他才有此胆量进行尝试。看着这众多枪支，作为玩家想必都会忍不住要看一看它们在游戏剧情中大放光彩的雄姿吧？

另外，如果说虚渊玄是"枪狂"的话，那**でじたろう**就是"车狂"。他对游戏的最大干涉就是强行指定虚渊玄必须加入一些关于车辆的描写。于是，我们可以看见主角在游戏里开着酷酷的法拉利 F40 在公路上兜风。这也成为了『PHANTOM』的一道独特的风景。







向名作致敬：Phantom 与电影

phantom–PHANTOM OF INFERNO

任何一个玩过『PHANTOM』的人都会惊呼，"这游戏怎么那么像那些电影？"是的，对这一点，虚渊玄本人也是毫不讳言。不，毋庸说，他根本就是以此而洋洋得意吧。且看虚渊玄的自我表白：

"……有一部日本国内电影叫做『SCORE』。整部作品从头至尾一直都在对『落水狗』和『终极标靶』致敬，是一部充斥着令人面红耳赤的情爱的真正B级电影。观看这部影片的人绝对不会认为这是名作，而且这部B级电影也丝毫不打算让人们认为它是名作。"

"也就是说，Phantom便是18禁游戏中的『SCORE』。我创作的一系列脚本都是写给曾经深爱的动作电影情节，其中充满了我不知羞耻、不顾体面的爱。说不羞愧是假的，但去店里购买エロ游戏的客人们肯定会感到更加羞愧……这种想法赋予了我勇气。在这里就能获得解脱。在这个毫无掩饰、毫无尊严、充满欲望与快乐的地方，就可以老老实实地表现出真正的自己。对于我来说，エロ游戏界就是这样一个乐园。总之……我是一个看『英雄本色』和『这个杀手不太冷』会痛哭流涕的大笨蛋。请大家看一看我所有难为情的地方！这就是我创作第一部Phantom时的心情。当然，我并不是想从脱衣小屋中走出来，向外面的人展示我的身体的。"

教堂、圣母、双枪、决战，如果你看到这里没有想起吴宇森的『喋血双雄』，那你的人生一定是不完整的；梧桐大辅和志贺透那只为一个承诺就赌上身家性命的兄弟情深，足以让我们相信虚渊玄是个会看『英雄本色』看到流泪的大笨蛋；第一章中主角被迫被组织训练成杀手的场景，很难不让人联想到吕克贝松的『女囚尼基塔』；而第二章中，老练的杀手Zwei带着一心报仇的小萝莉凯尔进行所谓"杀手训练"的时候，这难道不是『这个杀手不太冷』吗？这就是『这个杀手不太冷』呀！故事一开场，点44马格南子弹射穿叉车的场景，毫无疑问是在向『辣手神探夺命枪』中的克林特伊斯特伍德的那柄射穿汽车引擎的S&W M29致敬；而在"最凶的亡灵"结局中，Zwei单枪匹马干掉了INFERNO的大BOSS麦克威亚后，坐在沙发上眯起眼睛等待着自己末日的到来，此情此景，怎能让人不联想到『出租车司机』的罗伯特德尼罗？

在以上这些桥段中，除了可以看到虚渊玄明显的模仿痕迹之外，亦可以看出他那精心进行二次创作的过程。将如此多的动作电影融会于一个GALGAME之中，结出属于自己的果实，那正是虚渊玄的过人之处。而对于喜欢电影的玩家来说，在游戏中也会得到更多的乐趣和感动。





登陆多平台：Phantom 之后的故事

phantom–PHANTOM OF INFERNO

在PC版获得了大大出乎意料的成功后，『Phantom –PHANTOM OF INFERNO–』在三年后移植PS2，毋庸说，这就是这款游戏原本的方向。PS2版除了重制CG和修改了部分剧情外，最大的特点就是加入了配音。男主角Zwei为冈野浩介，第一女主角Ein为如日中天的南央美，另一个女主角Drei的配音则是萝莉御姐两手抓的实力派声优こおろぎさとみ。另外，为克劳迪娅配音的是无人不知无人不晓的十七岁女神井上喜久子。借助着偶像和实力派声优双管齐下的双保险，PS2版PHANTOM获得了一般移植游戏难以企及的成功。在PS2版大受好评的一年后，N+又用『Phantom INTEGRATION』的名字将PS2版内容基本移植回了PC版。然而，这个版本是没有PS2版出色的语音演出的，故此，虽然此版本为『PHANTOM』的最终版，却有着不小的遗憾。

2002年角川书店推出了『PHANTOM』的小说版。该版本中虚渊玄仅挂了虚名和后记，并未亲自执笔。小说内容大都忠实于原作，却因此缺乏了原作中影音协调所烘托出的表演力度，再加上原创的结局既牵强又与原作的破灭美学冲突，总体而言，对原作FANS的购买价值不大。

另外在2004年，『PHANTOM』推出了一部3集长的OVA动画。OVA除了将男主角的配音改为樱井孝宏以外，基本沿用了PS2版的配音阵容，应该讲颇为豪华。然而内容却与原作相去甚远，原作黑暗写实的气氛完全消失不见，主角等人的表现更像是超级系的无双猛将。第二女主角凯尔在OVA中仅以背景人物的形式登场了一个一闪而过的镜头，OVA的故事就在一片混沌下结束了。有理由相信，是因为OVA实在是无法让观众买账，而遭致腰斩的命运。OVA的评价至今也是一面倒的差，被说成只有开场那三分钟的OP值得一看，可以说是『PHANTOM』家族中最为失败的污点。








折服于 Phantom 的人们：作品之外的影响力

phantom—PHANTOM OF INFERNO



要说『PHANTOM』这超过 5000 而 10000 不到的销量，固然大大超出了发售前的预料，但从绝对数字来讲，却也只能算是平平而已。不过，『PHANTOM』的影响却远远大于其实际销量：『PHANTOM』的横空出世除了标志着一个在业界特立独行的异端儿 N+ 的诞生之外，更标志着至今蓬勃发展中的“燃系 GALGAME”由此自成一派了。不仅如此，这部作品还让一个原本立志于写传奇小说的作家突然天灵开窍，决心把他心目中的杀人魔和吸血鬼的故事做成一个同人 GALGAME。这名作家现在和虚渊玄是臭味相投的莫逆之交，虚渊玄还特意给他的游戏撰写前传小说——要是猜不出这个人的名字可就实在太孤陋寡闻了，他就是现今在业界凭着燃系游戏威风八面的奈须茸。

而另外两个热衷于二次同人创作活动的青年，立刻动手合写起了 PHANTOM 的同人小说。写着写着，两个人居然也混进了业界，更名换姓后成了虚渊的后辈。他们一个叫鋼屋ジン，成为了 N+ 社内仅次于虚渊玄的二号写手，代表作为『斩魔大圣 DEMONBANE』系列、『龙 + 恋』等等。另一个叫东出祐一郎，进入了 WILL 旗下的 propeller，代表作为『妖人』、『Bullet Butlers』等等，同人习性至今不改的他，还抽空写了 FATE 前传小说的前传小说。可以毫不夸张地说，这几个人就是撑起目前燃系游戏大业的旗手级人物。

之前说过，PHANTOM 那白给不要钱的体验版都没几个人要，而在 CM 上拿了体验版的这屈指可数的几个人中，有个同人漫画家立刻就中毒着了魔，开始刻画属于自己黑帮枪战故事。这个漫画家就是『黑礁』的作者广江礼威。现今功成名就的广江礼威，反过来邀请虚渊玄来为自己的『黑礁』执笔小说版，也可说是一件颇有意思的业界趣闻。



TV 动画：从『Noir』到『Phantom』





© 2009 Nitroplus/Project Phantom

转眼到了 2001 年间，号称“龙之子四天王之一”的真下耕一导演了一部名为『NOIR』的动画片。谁知这片刚一播放，2CH 葱版（成人游戏 NETA 版的简称）立刻就炸开了锅。那些喜欢『PHANTOM』的游戏玩家们，在看到了“美少女杀手、神秘组织、黑帮火拼、背叛与暗杀、失忆与找回自我”这些要素后，立刻就把『PHANTOM』和『NOIR』这两者联系到了一块。于是，诸如“『PHANTOM』什么时候动画化了？”“Ein 炭好萌 w”之类冷嘲热讽，暗指『NOIR』抄袭的帖子一股脑地冒了出来。游戏党们在自己的地盘纠集够了同好之后，立刻杀进了动画版，甚至一度将『NOIR』讨论串的标题变成了 Noir-Inferno-。非常奇妙的是，不知是否出于恶作剧的心理，N+ 把 PS2 版『PHANTOM』的广告宣传动画插进了『NOIR』的播放间隙，还有意无意地剪辑得跟『NOIR』风格非常地相似。这无疑给正如火如荼的抄袭风波火上浇了一把油。而动画党们在亲眼目睹两者非常相似的情况下，脸上多少也有点挂不住了。这时候，虚渊玄公开发表的一篇日记，摆平了一切风波。原文如下：

“……那先不论，相对于仅止于 OVA 的圣经『猫眼女枪手』（这是园田健一的一本漫画，动画只有 3 集 OVA。虚渊玄把此书奉为圣经。），虽说是地域限定但『NOIR』也算是达成了 ON AIR 这一快举。这样一来‘美女打枪’这一题材就算是获得了公民权，对我这种稳健派枪狂来说简直是无上的喜悦啊。无论是谁模仿了谁都是人民内部矛盾，对外都是为美女打枪增势的同志啊。硬要说的话，只要再心狠一点、手黑一点的话，我就会完全被雾香炭给迷住了呢！”

于是，游戏党也好动画党也罢，立刻遵照最高指示结成了统一战线，大家在一块其乐融融了。

终于到了 2009 年的今天，导演了“山寨版『PHANTOM』”的真下耕一居然开始执导“正版『PHANTOM』”的 TV 版动画了（新版的标题是『Phantom ～ Requiem for the Phantom ～』）。遥想当年的风波，还真是让人不禁唏嘘世事难料。而另一位 TV 版的主创人员——担任剧本的黑田洋介，也是一位重度『PHANTOM』迷。他曾经在动画发布访谈上公开宣称自己如果不是因为『高达 00』的工作缠身，早就愿意开始为虚渊玄写剧本了。由此二人合作，再加上虚渊玄会亲自执笔第六话的剧本，至少 TV 版的造势不可谓不足。不过之前真下 + 黑田合作的『MADLAX』风格奇幻到了诡异的境地，被批评为装腔作势莫名其妙，在收视率上也很不好看。如果他们把这一风格带进黑暗写实的『PHANTOM』中的话，前景似乎有些堪忧，不过，不妨一同期待一下这部新番是否有望问鼎本季最佳动画吧。▲


DVD ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!
刻痕Ⅲ
The Innocent ЛUNA:
Eclipsed SinnerS
我……会一直等下去，直到我们
两人再次见面的那一天……
PC GAME
刻痕 3
■外文名称：The Innocent Luna:Eclipsed SinnerS
■出品：蓝天使制作组
■游戏类型：推理猎奇 ADV
■发布：2009 年年内预定
■价格：未定
http://angelsblue.web.fc2.com
STAFF
■人物设定、立绘、CG 绘制、美术设计制作、剧本协助、主程序图标：RiE
■游戏主题歌、ED、剧情音乐创作＆制作：未命名 / Unnamed
■程序设计、动态特效、游戏原著＆剧本、人物设定、美术设计、总监督：水雨月☆冰璃

STORY

一个被抛弃的小镇，被世人遗忘的记忆之城。

突然出现的连续不断的杀人事件破坏了小镇安宁祥和的表象，小镇尘封的记忆因为夏日的连续惨剧而被再次唤醒。

歪曲的认知，嗜血的疯狂。逐渐崩坏的小镇的日常……

一直在苦苦追寻着逐渐模糊的深爱之人的背影的你，从来未曾放弃……



关于作品 FEATURE

本次的作品虽然命名为《刻痕 3》，但是在故事方面却是一个全新的开始，并非承接刻痕系列前两作的任何一作。

之所以把本作作为刻痕系列的第三作来制作，是因为《刻痕》系列游戏代表一种相对固定的故事风格（推理猎奇 ADV 系列）——

刻痕第一作用封闭空间以及绝望作为主题，故事主要以爱情描写为主，讲述一个人处于只有杀掉别人才能够活下去的极度绝望中的时候，他所能够做出的选择。

刻痕第二作以社会上复杂的人际关系作为主题，讲述社会中错综复杂的人际关系及相应而生的爱、恨还有罪恶，力图向大家展现出亲情、友谊、爱情的珍贵。



本次，刻痕第三作在历经前两作不同风格的剧本之后，故事的重心将回归到爱情部分，一段美好的爱情总能成为一个人一生中最为美好的回忆。而《刻痕 3》向大家展示的可能不是美好的爱情，而是扭曲但是依然执着的爱，也许那份爱依然也可以称作美好，但是同时也可能是一种罪恶。究竟《刻痕 3》会向大家展示出什么样的爱情呢，还请各位自己到游戏中去寻找最后的答案。

人物介绍 CHARACTER



七海 汐

在小镇里和主角一起长大的少女，性格温柔内向。

喜欢植物，因此常去小镇旁的森林中游玩。

不善言辞的她并没有多少朋友却喜欢和主角在一起。



水季 瞳

通过偶然的机缘与主角结识的女孩，外表看起来像是镇上一户大家族的女仆。

性格单纯，对人缺少防备之心，但在照顾别人的时候也表现出端庄稳重的一面。

常常担心自己的行为是否会给别人带来麻烦。



夜末宫 咲

主角在森林里面偶然拯救的少女，

性格强势，傲娇。偶尔也会对主角表现出一点点的关心。

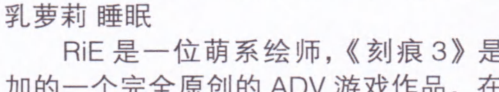
她所知晓的关于小镇的各种事情也给了主角巨大的帮助。



境 璃夏

自从小镇的杀人事件发生时就开始跟踪整个事件，没有语言能力的少女。

虽然看起来娇小但是力量却很大，关于本人的一切信息都是谜。



关于作者 ARTIST

《刻痕 3》画师 RiE 介绍资料：

姓名：RiE ，喜好：巨乳萝莉 中乳萝莉 贫乳萝莉 睡眠

RiE 是一位萌系绘师，《刻痕 3》是 RiE 参加的一个完全原创的 ADV 游戏作品，在参与游戏制作的同时，也一直在以东方 PROJECT 为基础进行二次同人绘画创作。





《刻痕 3》乐师未命名介绍资料：

未命名（不要怀疑，这个真的是名字）是蓝天使制作组的第一名原创音乐制作人，中学时受一位录音师的影响开始自己捣鼓 DTM(desktop music)，2008 年夏天在家乡漫展上发布自制 CD 一张。音乐中有比较明显的个人癖好，比起传达感情更喜欢烘托气氛，也许比较擅长带有黑暗色彩的曲子。《刻痕 3》是第一次尝试做配乐的作品，希望不拖大家的后腿努力制作中。

《刻痕 3》程序、剧本冰璃介绍资料：

蓝天使制作组的创建者，2005 年的时候自己开始以蓝天使制作组的名义创作原创同人游戏作品，

在游戏制作中担任程序设计、剧本编写、美术制作等的工作，

在担任每个游戏作品的制作总监督的同时也会负责游戏里面各种细微的杂务的制作工作。



募集信息：

为了让《刻痕 3》最终的完成版变得更加精彩，我们诚挚的邀请以下能力优秀的高手参与到《刻痕 3》后续的制作当中。

有实力的 MAD 动画制作人，欢迎加入我们，为《刻痕 3》制作 OP、ED 动画。

熟练掌握 KR 程序及 TJS 语言精通者，欢迎您来为冰璃担任程序指导。

擅长创作华丽背景的制作人，欢迎您和我们一起构筑《刻痕 3》中奇幻精彩的世界。

幕后制作

不知不觉《刻痕》系列作品已经制作到了第三作，时间过的真快。从最初某冰璃自己凭一人之力制作出系列第一作，到现在的第三作和画师 RiE 和乐师未命名组成了一个基本完整的开发团队，这其中的辛苦和艰辛已经不必再去多说。只是希望拿到本期 2DM 杂志的朋友，都能够通过杂志的光盘上赠送的游戏版本体验一下我们这几个月辛苦努力的成果。《刻痕 3》的制作团队代表了蓝天使制作组目前最高的游戏制作能力，希望本次我们带来的作品能够让更多人满意。如果你能够喜欢这个游戏，那将是我们整个制作组的荣幸！

本次《刻痕 3》的画师和乐师都有着非常优秀的个人能力，真的希望以后能够一直合作下去呢。蓝天使制作组虽然不知道还能继续在同人游戏创作这条道路上走多久，但是我们以后也会一直勇敢的前行，决不会退缩。那么以后也请大家继续关照蓝天使制作组哦！▲





MANGA 《东方奇械录》+《蓬莱
+《有顶天变》

■种类：东方二次同人
■构成：黑白漫画
■首发时间：2009 年 4 月 26 日北京 BJCD02
随后全国场贩，网络通贩。
■配置：《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有
送主题纸袋
■价格 :50/ 套
■发行：U235 核燃动力

STAFF

■主催：轩辕诚
■后勤：水色之夏



MANGA 有顶天变

■开本 :A4
■页数 :16P
■规格 : 全彩
■作画 :ST06

有顶天变是一个从一设边缘生拉硬扯出来的片段。天界生活的无聊程度远超过比那名居天子的想象，而一些无聊的小事却总能把她搅得心神不宁。为此，天子决定利用自己的能力来在幻想乡找一些乐子，而她为什么要以神社为目的下手，她又是出于什么心态引发如此大的天气异变？有顶天变就是试图说明这发生在东方绯想天之前一天的不为人知的故事…

MANGA 东方奇械录

■开本 :B5
■页数 :48P
■规格 : 黑白漫画
■作画 : 永远的菜鸟

晴空万里，今天博丽神社的奉纳箱也是完美的真空状态，不事生产的美丽巫女要怎么度过断粮的危机呢 !?

万里无云，小小的香霖堂里今天进了新玩意，于幻想乡完全不搭调的钢铁巨人，他能让香霖摆脱赤字的危机吗?

这就是满载萝卜与东方爱，再加上一点点暴走的东方奇械录。

MANGA 蓬莱夜

■开本 :B5
■页数 :24P
■规格 : 黑白漫画
■作画 : 永远的菜鸟

月之公主，不死的辉夜。永远的刺客，炽焰的妹红。势不两立的两人为何能在幻想乡中存在如此之久？千年的互杀为何始终没有结局？月圆月缺，今夜两人的生命之火也在月色下闪耀。

Merry Christmas

Youth Bloom

PC GAME **鸑鷟：镜花水月**

■出品：Youth-Bloom 制作组
■游戏类型：校园幻想 AVG
■发售：2009 年第二、三季度
■备注：QQ 讨论群：75299754
■价格：未定

http://blog.sina.com.cn/bloomworks

STAFF

■原画：雪降
■剧本：樱树下的尸体
■音乐：王少则 RICKY

【剧情介绍】 STORY

擦着分数线考入还算有点名气的重点高中，成绩也只是一般般，除了单亲的家庭背景，主人公的生活和常人没什么不同。在女生面前显英雄，不喜欢的课上打个盹，和好哥们从芝麻小事扯到宇宙诞生……这就是他平凡而又充实的每一天。即便和妹妹、母亲相依为命，对于这样的家庭也是很正常的吧。

然而，随着“她”的出现，这样的生活状态被打破了。

一次邂逅，带来的却是追杀与逃亡，曾经无话不谈的友人开始隐藏事情的真相，即便是主人公自己，身上也在悄然发生着某种变化……

当真实织入了摩耶之纱，承载千年轮回的辐条再次开始转动。

“循环”与“涅磐”往往仅隔一线……



【人物简介】 CHARACTER



邵晓风：高中一年级学生。父亲因事故在他很小的时候就去世了，现在和妹妹、母亲相依为命。在别人眼中只是个成绩平平，比较照顾朋友和家人的普通男孩。家庭状况因父亲留下的遗产以及一家人的勤俭，并没有什么大碍。



戴子玲：新转入主人公临班的转校生，是个有着绝世美貌的混血儿。由于特别的出身和外貌，在学校很快就成为了人尽皆知的名人。举手投足间流露出的贵族气息更是令她在男生中拥有了很高的人气，平和温文的个性也很受女同学欢迎。



小雅：初中三年级学生，主人公的妹妹。即使在备战中考，她依然抽出了大量精力用于照顾卧病在床的母亲和“不争气”的哥哥。聪明乖巧，家事万能，能言善道，很受长辈和朋友们的宠爱。



班长：主人公所在班级的班长。品学兼优，有着不错的相貌和身材。在同学之间有很高的威信，老师对她也非常信任。但不知为何，对于提及自己的名字十分排斥，并且身处班长一职，对原则性问题过于敏感。



翟田：主人公的死党和同班同学。乐天开朗，经常是行动先于思考，对一些非主流的东西有很强的执念。父母分居，现在和父亲一起居住，家中经营着一间咖啡店，家庭条件还算优越。



母亲：主人公的母亲。是位温柔和蔼，理解儿女的长辈。原是某大学历史系的留校教师，后因健康原因，不得不辞去了大学的工作。现正住院接受治疗。



翟大叔：翟田的父亲。表面看上去是位很不正经的大叔，实际上却意外地靠得住。曾经供职于警局，后辞掉工作开了一家咖啡馆。平日生活中很照顾主人公兄妹。

【关于作品】 ABOUT

说起来，《鸑鷟》的诞生也是偶然。

最初只是因为几个有爱青年的一时兴起而为，纯粹是报着玩票的心理。但是随着计划的进行，逐渐有更多有实力的成员加入到了制作行列中。《鸑鷟》的制作方案也以此为后盾，几经修改。相信即使是玩过圣诞测试版的玩家，在将来拿到序章游戏的时候也会欣喜地发现游戏在各方面进行过的大幅度调整和优化。

游戏的文字部分其实早在《鸑鷟》诞生之前就已经有了雏形，只不过当时是作为一个小说而准备的。就像前述的那样，即使从始至终作为完成度最高的部分，我们仍然对剧本进行着不断的补充和修正。至于游戏的主线和我们想通过游戏阐述的思想，仅仅通过一部“镜花水月”可能无法明晰地传达。但是通过寻找隐藏的各种线索猜测游戏的主旨和未来走向也是一种乐趣吧。

但是不论如何修改，本游戏的开发过程中有一条指导原则一直未变——原创。游戏的各部分素材都是制作人员们用自己对《鸑鷟》的爱构筑起来的。值得一提的是游戏的配乐，以两位音乐制作人的话说“我们有信心以音乐为主打”。为了使游戏能顺利以高素质完成，制作组的所有成员都在自己负责的领域尽全力工作着。在这里罗嗦一句，本文所刊登的制作人员名单只是按照此类游戏的宣传惯例进行表述，希望有兴趣的玩家不要忘记在游戏幕后辛勤工作着的其他人员。

如果本游戏能使更多人开始关注并参与到国产ACG的制作行列中，多少转变对本国ACG发展持怀疑态度之人的心态，也就不枉费我们付出的努力了。









愿虚幻的此刻成为永远

《Little Busters! -EX》，麻枝准“永远世界”的终

文/小黑

我叫直枝理樹，幼时父母双亡，徘徊在绝望之中，痛苦的度过着每一天。
就在那痛苦的日子中，四个男孩出现在了我的面前。
"怪兽出现了！我们需要你的帮助！"
"你叫什么名字？"
"……呃，名字、理樹"
"很好，走吧，理樹！"
"喂，你们是谁？"
"我们？是惩恶扬善的使者。人称 Little Busters 啊 ~"（对方微笑着说）
之后我才知道了他们的名字（棗恭介、井之原真人、宫沢谦吾、棗铃）。
当时知道把真人当球儿踢的铃是女生后，我十分惊讶。
这就是我们的相会，也是那让人怀念的躁动年华的开始。
一直、这样地和他们生活在一起、我不经意间淡忘了心中的痛楚与寂寞。
只是，沉浸于快乐中……
如果这样的时光能永远持续下去就好了。
但愿如此……



前言

作为 Key 社招牌脚本作家、词曲作者麻枝准曾经说过：如果有一款作品可以超越 Key 社以往所有的作品，那就是《Little Busters!》。

所以在倾注全部心血制作完《Little Busters!》之后，麻枝准大魔王于《月刊Comptiq》2007 年 2 月号中宣布不再担当脚本一职，专心制作音乐。结果新闻媒体疯传“大魔王即将引退”的消息，虽然在今年的《电击G's王》2 月号上麻枝准在与龙骑士 07 对谈的时候亲自否认了 所谓的“引退”言论，但是在当年《Little Busters!》企画之初可是引起了业界不小的关注。所以 2007 年 7 月 27 日发售的《Little Busters!》在其他各大公司纷纷休整的情况下理所当然地坐上了年度第一销量的宝座，麻枝准也确可以安心的制作音乐去了。

《Little Busters!》，Key 一点集中制下的结晶

从人才的聚集程度上来看，《Little Busters!》可谓在 Key 社历史上前所未有。CG 画师就使用了 Key 社当家御用画师**樋上いたる**、新人 Na-Ga 两人，脚本作者更是扩张到了麻枝准、都乃河勇人、城桐央、**樫田レオ**四人。连麻枝准也认为《Little Busters!》是 Key 社以从未有过的一点集中制来制作剧本的、首次由多线合一而成的游戏。在多线的剧本中，麻枝准自己只负责作为主线的铃线以及整个《Little Busters!》中心点的 Refrain 篇，Refrain 篇也是《Little Busters!》中最催泪的一个篇章，分量相当于《CLANNAD》中的 After Story。而在支线剧本方面，都乃河勇人、城桐央、**樫田レオ**三名新人的表现也都可圈可点。都乃河勇人作为麻枝准钦点的接班人之一，负责《Little Busters!》中的共通线、神北小毬线、来ヶ谷唯湖线、《Little Busters! -EX》中**笹**瀬川佐佐美线。城桐央负责能美线、三枝叶留佳 + 二木佳奈多姐妹线，**樫田レオ**则负责西园美**魚**线。

说到**樫田レオ**，其实他并不隶属于 Key，樫田**レオ**原本只是通过博客和同人志创作以 Key 系作品为中心的二次创作家，麻枝准在网络上接触到了他的作品，觉得实力不错，便在《CLANNAD》发售半年之后决定制作《智代 After》的时候发了封电邮给**樫田レオ**，邀请其参与《智代 After》的剧本创作。半信半疑的**樫田レオ**刚收到的时候还以为是恶作剧，联络了之后才确信“原来是真的”。《Little Busters!》制作开始的时候，**樫田レオ**一开始也并没有在计划之中，其先是从城桐央处知晓了制作计划，并期待麻枝准会再来联络自己，结果并没有。对此**樫田レオ**并没有灰心丧气，他自告奋勇的写了篇申请书发了过去表示希望能够参与《Little Busters!》剧本写作，之后果然收到了麻枝准的电邮邀请。就这样，一位毛遂自荐的剧本作者加入了《Little Busters!》的制作阵营……。

虽然聚集了 4 名优秀的剧本作者，但是 4 人都有自己的想法。而麻枝准就时常扮演着调解以及一锤定音的





作用，例如佳奈多线三名脚本作者曾因为双子过去的故事而意见不合，本来这条线还会更加凄惨的，因为麻枝准介入，变成“Little Busters”全员共同活跃的舞台了。而包括麻枝准在内的4位剧本作者对于其他人负责线路都有自己的想法，比如都乃河就很喜欢**樫田レオ**的美鱼线剧本，而麻枝准则偏向城桐央的三枝姐妹线。从结果来看，美鱼线获得了出人意料的好评，这是麻枝准自己所没有想到的。从美鱼线的受欢迎也可以看出新人**樫田レオ**的实力，文笔很美，字里行间还隐约透露着退出 Key 已久的剧本作家久弥直树的味道，而且美鱼线 ED 的歌词也是他亲笔写的。

相比起《CLANNAD》中以家庭羁绊为主题，《Little Busters!》将描述的重点转向了人与人之间的友情上。而且从《CLANNAD》开始，Key 就开始注重女性玩家的感受。本次《Little Busters!》更是将除男主角之外的男性主要角色提升到3名，而且男主角还是个弱气的娃娃脸正太。结果理树不仅让广大男性玩家接受，更深得众多女性玩家宠爱。

本次《Little Busters!》中还加入了大量颇具可玩性的小游戏，因为“棒球”是整个《Little Busters!》叙事中的主要线索之一，所以棒球游戏必不可少。像其他还有对战、派餐等一系列有趣小游戏，游戏中还具备了充分的收集性，每位角色通过使用不同的道具会做出各种不同的表现，也会很大程度影响小游戏的结果。不过各位与笔者一样同为游戏智障的朋友请勿惊慌，因为小游戏的结果并不会影响整个游戏线路的走向，对小游戏不感兴趣的朋友也尽可以选择关闭小游戏永远不触发。

从《Little Busters!》到《Little Busters! -EX》

因为《Little Busters!》的销量成绩喜人，更坚定了 Key 社继续圈钱的决心。就这样，《Little Busters! -EX》顶着工口的旗号提上了制作日程。“EX”语自“Ecstasy”，意为恍惚、入迷、沉醉，与“Refrain 篇”内容联系起来大概就能理解为何使用这个副标题了。在这个《EX》中，先前宣布不再参与剧本创作的麻枝准再度出山，完成了新女主角朱鹭户沙耶的线路。当然除了仅添加一名女主角是很难吸引更多的玩家再次购买同一款游戏的，所以除了追加各女性角色线路推倒剧情之外，还将二木佳奈多、笹濑川佐佐美两位原本在《Little Busters!》中没有单独线路的女配角进行线路补完，提升为可攻略的女主角之一。不过因为新增加的三条线路剧情与整个《Little Busters!》世界观存在冲突，所以在《EX》中只是作为“后日谈”般的存在。在《EX》游戏开始的时候会出现“是否知道世界的

密”的选项，如果玩过《Little Busters!》的话只用选择“是”便会开启三名新女主角的线路。对于第一次接触《Little Busters! –EX》的玩家，还是好好的攻略完既有的线路后再开始《EX》的内容吧，否则您将面对的将是无法理解的大量谜团。《EX》在增加了新剧情之外，还对《Little Busters!》原有线路中的剧本进行了修正以及补完，并增加了射击、地下迷宫两个新的小游戏供有兴趣的玩家挑战。所以《EX》可以说是《Little Busters!》的完全版，想要接触《Little Busters!》的玩家可以直接从《EX》开始便足够。

Little Busters 成员介绍

“让我们组一支棒球队吧，名字就叫 Little Busters！”有一天恭介这样向大家提议到。当时理树没料到，恭介的这个提议，成了这一切的开端。为了凑集一支棒球队所需要的人数，理树他们开始了队员的寻找工作，最后他们找到了小毬、叶留佳、唯湖、科多和美鱼，组成了一支绝对杂牌的 Little Busters 棒球队，开始为与体育部长队的棒球比赛而每天练习……

直枝理树



作为游戏的男主角以及玩家的视点中心，直枝理树这个角色从根本上颠覆了 Key 社之前男主角给人的既有印象。CV 与女主角棗铃、笹濑川佐佐美为同一人，实在让人感叹声优田宫トモエ的功力。女性声线、娃娃脸、瘦小的身体，在加上身患发作性嗜睡病这种诡异的疾病，对于正太控来说就是个会走路的萌要素。而且在游戏还出现过身着女装的剧情，很可惜的是游戏中并没有 CG 甚至立绘，大量粉丝都认为这是整个《Little Busters!》最大的遗憾。虽说理树外表看起来弱气得不行，但是吐槽功力堪比《凉宫春日的忧郁》中的阿虚，吐槽也成了他在游戏中的主要工作。作为 Little Busters 最早期的5人中的一个，理树一直很重视5人间的友情，对人友善温和。

至于发作性嗜睡病则是指不可抗拒的突发性睡眠，并伴有猝倒症、睡眠瘫痪和入睡幻觉。睡眠发作时不能克制，在任何场合如吃饭、谈话、工作、行走时都可突然发生。单调的工作，安静的环境以及餐后更易发作。一般睡眠程度不深，易唤醒，但醒后又入睡。一天可发作数次至数十次不等，持续时间一般为十多分钟。

棗恭介



Little Busters 的创立者同时也是领导者，很喜欢看书，特别是热血漫画。经常会被刚看的漫画内容影响自己平时的行动，棒球也是在看了漫画后开始组织大家一起玩的。因为长得帅又很有行动力所以在校内一直都是很有名的人，年级比理树他们高一级，“故事”开始的时候正在忙着毕业就业活动。充满了神秘感，无人能猜到他下一步会做什么。被大家视为最强不可侵犯的男人，深得大家的信任。

井之原真人



肌肉笨蛋，Little Busters 早期成员的5人之一。人生信条是肌肉、存在价值是肌肉、行动基准也是肌肉，能在三句话内将话题转到肌肉上，《Little Busters!》被玩家称为“肌肉游戏”的主要祸首。头脑简单，在游戏中主要负责耍笨然后被吐槽的工作，是铃的修正对象，境界比起《CLANNAD》中的春原有过之而无不及。谦吾的好对手，与理树住同一间宿舍。

宫泽谦吾

学校剑道社主力，每天只穿着剑道服上课，斥制服为邪道。Little Busters 早期成员的5人



之一，看起来是5人中最冷静的一个，文武兼备外表帅气所以很受女生欢迎。经常跟真人吵架，甚至大打出手，只有恭介才能制止他们两人。用恭介的话来说真人如果是笨蛋的话那么谦吾就是另一个领域的笨蛋。

棗铃



恭介的妹妹，Little Busters 早期成员中的唯一女生，女一号。非常怕生，不擅长与他人交流，不懂得如何表达自己的感情，因此除了理树他们之外，没有其他的朋友。但在喜爱的小猫们的面前却爱摆出大姐姐的架势，喜欢给小猫取名人的名字，课余时间都几乎是在与小猫们玩耍。因口头表达能力差，吐槽时总喜欢动用强烈的踢腿来代替言语，真人是她主要的吐槽对象。

神北小毬

甜食魔人，超级天然呆。喜欢童话，连环画，缺乏运动神经。Little Busters 棒球队成立后加入的第一人，铃的第一个女性朋友。经常在笔记本上画自己创作的童话故事。对任何事都很努力、认真，在铃与科多面前以大姐姐自居，但其天然呆的性格却反而让大家担心。在女生们之间深得信任与好感，也是队里的男生们公认的好女孩。午休时间经常在屋顶上吃午饭与休息，零食几乎成了她的主食。



四分之一的混血儿，南国出生。虽然与大家同年级，但其实比大家小一岁。因其善良的性格与可爱的外表，深得大家的喜爱与关心。虽然出生外国，但受外公的影响，脑内思想完全日式。对日本的文化异常的熟悉，相反却不擅长英语。本人也很在意这点，所以常常勉强自己说英语，并作出外国式的言行举动，但总是不起作用。经常与学校养的两只警卫狗一起玩耍，本身举止也变得与狗类似。Key 历史上第一贫乳，贫到神的境界。Little Busters 棒球队成立后加入的第三人，在国内有“低能美”、“科多兽”等爱称。

三枝叶留佳



与理树不同班级的女生，但在课余时间总是出没在理树的班上。喜爱恶作剧，脑内思路没条理，言语行动完全无法预测，本人自称为“三枝本色”。无论何时出现都会带来一连串的麻烦事，因此成了风纪委员的眼中钉，是校内有名的问题少女。讨厌的东西是规则与常理。Little Busters 棒球队成立后加入的第二人。

能美・库特缭卡



来谷唯湖



出生海外的日本人。与理树们同年级，但其外貌与气质，看起来却像是年长者，在同龄人面前也是自称“大姐姐”，喜欢可爱的人与事物，比如科多，铃，小毬。常常用黄色话题来挑逗理树，理树女装事件的始作俑者。无论是身体能力还是智慧都高的离谱，因其言谈举止与强悍的性格，就连恭介也敬她三分。Little Busters 棒球队成立后加入的第四人，队内女性成员中的大姐大。

西园美鱼



喜欢读书（但是不吃纸）的文学少女。在室外总是撑著太阳伞，体育课也从来都只是参观。因此加入了队里也没有参加练习与比赛，是 Little Busters 棒球队的经理人。拥有著与外表不相称的毒舌，吐槽会吐的非常刻薄不留情。也经常会无意间（？）地说出一些反效果的话来吓唬别人。BL 爱好者，轻度腐女，常常妄想恭介 × 理树的配对，但是对于真人 × 理树的组合也表示认可。

朱鹭户沙耶



《EX》全新角色。平常是容姿端丽，成绩优秀的班级人气王。但实际上却每晚留在学校，徘徊寻找隐藏在学园中的秘宝，并与黑暗执行部作战。天然呆傲娇，因种种缘由而与理树组成搭档共同寻找秘宝。虽然自称是优秀而冷酷的间谍，但其天然呆属性实在太突出，总是会犯些令理树无语的失误。与《AIR》中的观铃很相似，就连三围都一样。



二木佳奈多



维护学校纪律的风纪委员长。因此总是破坏纪律的叶留佳就自然地成了其眼中钉，其实是叶留佳的亲生姐姐。冰山傲娇

笹瀬川佐佐美



垒球部的主力，身后总是跟著三名低年级的杂鱼跟班。冰山傲娇，喜欢小动物。名字的发音长，像绕口令，常常被铃给念错，所以视铃为死敌。喜欢谦吾。

你想知道这个世界的真相吗？

虽然其他角色支线都交由另三名剧本作家负责，虽然其他支线被一些要求严苛的粉丝所质疑，但是由麻枝准主笔的主线棗铃线和 Refrain 篇依然一如既往地出色。特别是作为揭露故事真相的 Refrain 篇，这个类似于《CLANNAD》的 “After Story” 的最终高潮催泪程度丝毫不亚于 “After Story”。 Little Busters 众人之间的友情被麻枝准描绘得如同地震般崩溃了广大玩家的泪河堤坝，让无数玩家为此飙泪不止。你想解开之前所有的谜团吗？你想知道这个世界的真相吗？那请继续往下看：

本作中的Refrain篇与《CLANNAD》的“After Story”一样接续女主角棗铃线的剧情，继续往下解开世界的真相。其实 “Little Busters” 中的世界只是恭介等人为了让理树和铃磨练得更坚强而创造出的虚构的不断轮回的世界。这个世界相对于现实世界来说是静止的，只存在与现实的一个时间点，这个点既是虚构世界的开端也是虚构世界的终焉。现实中理树的班级去了修学旅行，但不幸的是，巴士在途中翻车坠下了悬崖，只有理树跟铃受到了谦吾和真人的保护只受到轻伤，而其他角色在失去意识的一刹那，由恭介的精神主导创造出了一个虚构世界。这个世界中的场景和旁人都是通过参与构成世界的人物的内心和记忆组合而成。其中占有绝对权力的就是能够以自己的意识改变虚构世界的要素，决定世界是否重置的恭介。恭介希望在自己死前磨练幸存的两人，让理树跟铃在失去他们之后仍有办法面对残酷的现实。而真人和谦吾则是主要的辅助者，他们两虽然都对于这个虚构的世界带有清醒的认识，但是比起谦吾的协助、真人则处于中立的位置。至于其他女主角们虽然记忆的表层没有对这个虚构的世界有所察觉，但是深层记忆中是对这个现状有正确认识的，只不过通常不会表现出来而已。所以玩家可以看到在小毬线、唯湖线里诸多莫名的举动。至于处于被保护者、被磨练者地位的理树和铃则对这个虚拟世界完全不知情，一如既往的依照平时的生活进行着，所以这个虚构的世界就这样在不断的轮回中循环着。

随着 Refrain 线的展开，之前一切的谜团都逐渐解开。为什么恭介会执意要组织大家打棒球，为什么恭介会一早知道队内成员，而通过猫尾巴绑纸条给铃下任务的人也是恭介。这一切的一切都是恭介为了锻炼理树和铃而做出的行动，这也说明了为什么玩家在攻略完一名角色选择重新开始之后，在其他线路中两人的对话会产生改变的原因。也很好的揭示了为什么

重新开始游戏后理树在小游戏中的各项属性值都会保留的谜团。

根据游戏标题画面切换成紫色底色之后显示的光点（这可不是光玉了）数量一开始有 8 个、进入 Refrain 线后只剩下 3 个来判断。很有可能在“Little Busters”中，当理树也就是玩家通过做出不同的举动解开某一名角色内心的伤痛之后，那位角色的精神就会离开这个虚拟的世界，而该角色在下一个虚拟世界中的行动，就由其他人的想像来补完。这也能说明为何攻略过的角色线路在重新开始游戏后就会关闭，而该角色只会出现在共通路线中，不会出现在其他角色的线路中。

Refrain 篇的前奏，在各线路中成长起来的主人公

在这个虚构的世界中，属于特例的只有两人，她们分别是神北小毬和来谷唯湖。神北小毬年幼时失去自己最亲的哥哥，使得自己强迫自己封印那段往事，用伪装的笑脸来面对世界。但当看到小猫死亡的时候，封印的记忆复苏，小毬陷入崩溃。为了挽回崩溃了的小毬，理树开始了尝试绘完小毬哥哥留下的绘本。用他拙劣的画法，努力地画着童话。最后他做到了，童话结束，小毬回到了大家身边。

而唯湖线则讲述理树和唯湖在恭介一行人以各种各样的方法撮合到了一起，唯湖终于接受了理树的告白。随着两人的交往，日子看似平静得过着，但是理树总觉得这个世界有种异样的违和感，让他感到奇怪的是理树发现，平时一直记忆力很好的唯湖却要通过笔记本才能记住自己和理树交往的事。直到有一天醒来发现六月的天上开始飘起雪花。理树才终于感觉到了异样的来源，这个世界的日期在 6 月 20 日之后便停止了前进，虽然天气一天一天的在改变，但是人们的记忆以及人们感受到的时间却永远停留在了 6 月 20 日。惊惶中的理树去寻找唯湖，换来的却是大姐头的深深自责。由于这个世界注定要在 6 月 20 日结束，但是对于理树的依恋使得她无法将这个世界停下来。最终唯湖只能够如理树所看到的一般无数次地重复着 6 月 20 日的记忆。原来，唯湖是仅有的几个对于这个虚构世界的存在有察觉的人之一，为了留住自己和理树的这份感情，竟然在 6 月 20 日虚构世界理应终结、新世界再开之日，使用自己的力量强行挽留这个世界，甚至不惜将这个世界崩溃。最后因为理树的温柔，唯湖终于还是放弃了这份抵抗，与理树道别，结束了这个世界。

唯湖线作为与麻枝准笔下的 Refrain 篇关系最大、牺牲最大的一个故事，是把最后的 Refrain 篇剧透得最多的，但也正是因为这些剧透，给当时还没有开始接触 Refrain 篇的玩家造成了很大的理解障碍。所以说唯湖线虽然是一条支线，但是如果当你知道了这个世界的全部秘密，再回来重新欣赏这个故事的时候，就会有另一个不同的结局等着你哦。至于其他角色的线路因为与主线的 Refrain 篇关系不是很大，所以还请各位玩家亲自去游戏中体验吧。



Refrain 篇突入，世界的真相为哪般？

就这样在这个不断轮回的虚构世界中，理树和铃不断的成长着并最终成为正式的男女朋友，而已经不断在回转世界的恭介开始变得急躁。恭介决定将铃送至备设校，测试铃独立的能力。这个时候理树也发现了是恭介通过给猫尾巴上绑纸条给他们下达任务的，但是一无所知的理树并不知道恭介希望他找到"这世界的秘密"是什么意思。恭介心痛的跟铃道别，无法接受的理树与恭介发生争执，恭介道出了自己的心声，并表示后面还有残酷的事件等著他们。而这时候谦吾已经无法忍受这个不断重复的世界了，便向恭介提出赌注。结果恭介使用了奸诈的方法赢得了赌注，但是因为恭介的计划过于激进、过于勉强，使原本脆弱的铃精神崩坏。

"回到原点的早晨，铃的心灵创伤加重，大家以轻蔑的态度苛责我，说我是错的，不该这样对待他们，像以前那般无忧无虑玩耍不是很好吗？"

"没关系，我会全部都承受下来。"

"可是，我依然要持续努力，为了要使你们俩变得坚强就算要我违反规则常理都可以。"

就这样，Refrain 篇正式开始。画面一转，恭介的意识回到了一个四周黑暗充满油味的世界。他忍痛爬行著，仿佛在寻找一个地方。但是只要他失去意识一切就会重来回到原地。就这样恭介的意识在两个世界来回着，两个世界都在不断的轮回着。恭介期望理树能在那个虚构的世界中冷静下来，和铃一起想出办法把所有人救出。终于在一次轮回中，恭介负著重伤爬行到一个有发热金属的地方（巴士漏油口）脱下上衣成功的将洞塞起来。但是如果这时候恭介再度失去意识的话就又会回到原点，所以他决定……自杀。因为虚拟世界是现实的一个停滞点，恭介虽然可以掌握虚拟的方法，但对于现实世界却无能为力。回到虚拟世界后，理树带著Little Busters的全成员来迎接恭介归队。但是如果恭介这时候一接受理树伸出的手，那代表一切都结束了，也代表一切都即将开始。恭介决定将一切供出，知晓了一切的理树和恭介约定要坚强的和铃走下去，随后真人、谦吾也逐一与两人道别，言语中流露的真情让人泪下。



时间回到现实，理树和铃因为被真人和谦吾抱住才完全无伤，但巴士事件还在持续著。如果这时候理树选择救大家的话，会因为紧张而让自己身患的嗜睡病发作，引发巴士爆炸而导致全体丧生。所以理树只能单独带着铃逃脱，那之后铃在梦中回忆起与大家在一起的事，并跟小毬在屋顶告别。那之后理树在病床上对铃求婚，在确定了互相的心意之后俩人决定携手走下去。实际麻枝准和都乃河都曾透露，最早的设定要比这惨烈得多，麻枝准还曾笑着说由某人来个皆杀都想做进去。不过最后考虑到游

戏性麻枝准还是勉强自己放弃了这个结局，故事并没有在这个充满了伤感和死亡的“皆杀篇”中结束：

理树后来在梦中梦到了恭介，恭介问他这样好吧？理树不允许这样的结局，决定克服嗜睡病，用梦中残存的力量改变未来。

“恭介，我们的心已经联系在一起了啊。”

“没问题”

“世界由铃和我创造”

“走吧，铃”

铃头上的发饰叮铃了一声，同时产生了波纹。

理树开始追朔自己遥远的记忆，反问自己是否有生下来的意义，此时大家的记忆片断飘散，

理树为了自己也为了大家，决定回到现实。在回溯了时间之后，理树马上又开始紧张了，面前是即将引火自爆的翻车巴士，以及全体重伤的修学旅行学生。

铃冷静的连络了警察，两人折下两根大树枝套上制服制成了简单的担架，由破掉的档风玻璃进入车内，将学生们一个个的救出。途中看到塞住油箱漏出口不让车子马上引爆的恭介失去意识的躺在车底旁，理树回想起恭介是偷跟着来与他们一起修学旅行的，如果没有他恐怕这部巴士早就爆炸了吧。但现在还不能马上救恭介，否则巴士会因此而爆炸。两人只好强忍悲痛去救别人。先救出了谦吾，再救出了真人，奇怪的是其他女主角在这时候却不见了踪影，难道她们只不过是虚拟世界的幻想么？最后终于在千钧一发之时将恭介救了出来，脱险之后筋疲力尽的理树沉沉的睡去……。

不久大家伤愈后纷纷回来学校，但是惟独恭介还没回来。当大家在想念他时，恭介从窗户外冒了出来“那么……我们再去一次修学旅行吧！”原来久久未归的恭介去考了驾照，大家便坐着小货车去海边重新开始他们的修学旅行……《Little Busters! -Little Jumper! Ver.-》的响起，整个《Little Busters!》落下了帷幕。



“Little Busters!”时间轴

现实世界

↓

——一学期开始，恭介就业活动

↓

——恭介归来，主要人物除兼吾外全集合在一起组成棒球队

↓

——修学旅行，巴士遇难

↓

虚构世界

↓

——游戏的开端，为磨练铃和理树，棒球队结集

↓

——多次轮回，在与人的交往和行动中理树和铃逐渐成长

↓

——铃路线，恭介计划过于勉强，计划失败，铃的精神崩坏

↓

——Refrain，Little Busters 再集结

↓

——现实世界，恭介堵住巴士的汽油

↓

——理树带铃离开原本的虚幻世界，进入模拟现实，理树强行带铃逃走

↓

——为了救大家，两人继承其他人创造出虚构世界，铃变得坚强，敢于接受现实；理树克服了心理阴影，从而根治睡眠障碍。

↓

现实世界

↓

——两人合力救了大家

↓

——第二学期，全员归复，Little Busters 的修学旅行开始。



朱鹭户沙耶线，《Little Busters!》外的另一个世界

作为《Little Busters!-EX》中完全原创的全新女主角，朱鹭户沙耶在整个游戏中占的分量十分重。因为这不仅是麻枝准在宣布不再写剧本之后的出山作，同时也是整个“Little Busters”世界的补完。麻枝准还特地为沙耶创作了一首主题曲，可见其对这名角色的重视程度。值得一提的是这首曲子的名字叫《Saya's song》，也就是《沙耶之歌》，麻枝准是为了避嫌才用英文的么？

在沙耶线中，《Little Busters!》的女一号铃并不会登场，而沙耶完全替代了铃的位置，所以众多玩家猜测沙耶线是与 Refrain 处在平行世界的位置。沙耶线也是个不断轮回的世界，经历了无数的 GAME OVER 然后不断重来，最终打倒了最终 BOSS——时风瞬。但也知道了事实的真相：朱鹭户沙耶只不过是恭介喜欢的漫画人物，现实世界中她本名为亚耶（あや），在大雨的天气中，被泥石压倒进入濒死状态，对过去曾经一起玩耍的童年理树的思念，产生共鸣后进入虚构世界里。本来时风瞬以为沙耶只是因为兴趣而诞生的人物，放着不管也会消失。但是因为最终影响到理树，才想要消灭她。

终理树与沙耶两人合力打倒了时风瞬，完成了所有愿望和约定的沙耶，决定用自己的意志将这个永远的世界终结，自杀了。在真实世界里亚耶醒来后，青梅竹马的理树来看她，最后亚耶代替铃与 Little Busters 成员们一起开心的生活在了一起。

沙耶线中，有一个“能与永远的虚构交往的方法”的观点。可以说将 Refrain 很好的补完了。Refrain 本来是麻枝准最后的剧本，而麻枝准最后做的沙耶线却是以不规则，不整齐的形式写出来的。Refrain 如果说是与“已经被制造出来的、没有永远的虚构”告别的话，那么后者就是与“全部制作出来的永远的虚构”告别。如果说 Refrain 是“永远持续下去的虚构”，那么沙耶线就是“虚构也能够永远的持续下去”。所以麻枝准在整个沙耶线中，讲述的是一个如何将其“能够永远持续下去”的虚构终结。

永远世界的终结，麻枝准的“永远”幻想

其实通过《Little Busters!》中的 Refrain 和沙耶线，可以看出不少麻枝准自己多年以来的构思：无论从《CLANNAD》中朋也从学校毕业面对残酷现实中的生活压力，还是在《Little Busters!》中理树从梦中的虚构世界醒来勇敢面对现实；无论从《ONE》中浩平告别瑞佳构筑所谓的“永远的世界”，还是从《Little Busters!-EX》沙耶线中表述的虚构的终结，都带有一种鼓励玩家不忘现实世界，争取努力回归社会的想法。因为对于沉迷于游戏的玩家来说，一个游戏就是“永远”。

一个游戏，无论玩几次都永远不会改变，无论玩过几次都永远不会失去；一个游戏，无论重新开始玩多少次，都会出来同样的选项，都会不断重复同样的故事；一个游戏，只要自己想玩，无论持续玩多少次都可以；这就是一个被称为“游戏”的梦中虚构世界，这就是一个被称为“游戏”的“永远持续下去的虚构”。

但是就如 Refrain 篇和沙耶线所表现的那样，一场梦总会有醒来的一天，一个虚构的世界总会有完结的一天，一款游戏也总会有玩坏（？）的一天。玩家应该更多的面向现实，而不是沉溺于游戏中虚构的“永远”中。麻枝准从《ONE》开始就一直在讲述着他关于“永远”这个词的想法，《ONE》中的男主角浩平在离开女主角瑞佳构筑的“永远的世界”的时候就曾说过“我现在已经不需要糖果了”。

现在这个想法也贯穿到了《Little Busters!》中，所以理树也在决定离开“虚构世界”前说“我会守护着的，就算只剩一个人……也会继续守护下去的！”

然后，在《Little Busters!-EX》中朱鹭户沙耶线，也能读出这一点。用自身的意识将永远的虚构终结。换句话说，若不用自身的意识，是无法终结这种虚构的永远。这是与玩家如何将“能够永远持续下去”的虚构终结的方法相同的。如果不用自己的意识，用自己的手将电源切断的话，那么“永远”将会永远持续下去吧。那么最后也用麻枝准在《ONE》中的剧本来做结尾吧：

“永远是存在着的哦，就在这里哦。”
确实，她是这样说的。
存在永远的场所。
……而现在我正站在那里
永远……▲







舞动在苍青色下的迪波物语

Studio e.go 与山本和枝十二年纪行

文 / 天仓零（天极动漫主编

90年代末期，当中文正版Galgame如雨后春笋般孕育而出的时候，有两家公司是那个时代的玩家永远无法忘记的，一家是当时纯爱类的代表KID，由新天地引进的《秋之回忆1》、《秋之回忆2》、《Never7》在今天看来依然不愧是经典中的经典，另一家就是今天要谈到的Studio e.go，Studio e.go游戏之所以能在当时站得半边天，台湾信必优对当年Studio e.go的推广起到了不可磨灭的作用，丝毫不夸张的说，没有信必优，就没有Studio e.go游戏当年在大陆如日中天的青睐度。而如果没有山本和枝，Studio e.go也不会有今天一小撮80后的默哀。

正当Studio e.go 10周年纪念本风风火火发行之时，Studio e.go最伟大的创立者、同时也是代表取缔役的山本和枝于2009年3月17日在blog"迪波日记"宣布，目前她已卸任Studio e.go代表取缔役之职，并退出AGREE集团，解散了其手下原Studio e.go staff。山本和枝自己将以"株式会社迪波之巢制作所"的品牌继续制作游戏，而新的主页（http://www.debonosu.jp/）也在3月27日正式推出。

对于离开亲手创立的Studio e.go的原因，山本和枝并没有透露，作为fans，我们也只能默默祝福山本和枝新事业的成功。那么接下来，我们将在探寻这家老牌Galgame企业12年波澜不惊的历程中，找回一点年轻时的感动。



信必优(Symbio)与Studio e.go

天朝人士最初接触Studio e.go，一般都是从信必优代理的中文版游戏开始的，1999年《圣魔大战》通过《软件与光盘》杂志流入大陆，此后一大批Symbio代理的《红泪》、《乱世奇缘》、《魔法少年》、《秘境传说》的出现，培养了国内较早的一批Symbio Fans，在Symbio背后担任游戏原画的Studio e.go，也因山本和枝完美的人设而渐渐被玩家发掘出来。简单的来说，Studio e.go的游戏由山本和枝原画、Symbio发行，但这其中千丝万缕的联系，需要我们首先来了解Symbio和Studio e.go的前世今生。

Symbio System真正登记为这个名字是在1999年2月（平成11年），前身是1996年10月18日（平成8年）在大阪市西区成立的有限公司BORG（ボーグ），此后组织变更为Vogue（ヴォーグ），并连续几年先后得到注资并搬迁总部，直到变名为Symbio System之时，资本已经是累积到了最初的4倍。登记之初BORG的注册资本只有400万日元，到了今天Symbio System已经是一家资本超过1.5亿日元的大型集团公司了，1999年7月（平成11年）本多正光出任代表取缔役会长（即董事长），2000年3月(平成12年)随着1600万新资本的融入，有原昌显被委任为代表取缔役社长（即总经理），这位仁兄正是《IZUMO》系列的故事原案、游戏设计和游戏监督。1995年9月（平成17年）和1996年7月（平成18年），Symbio System将"大阪城"铁板烧店株式会社osakajo和后来的娱乐事业部株式会社Jetsystems纳入麾下，随后的十几年里，停止了扩张的步伐。

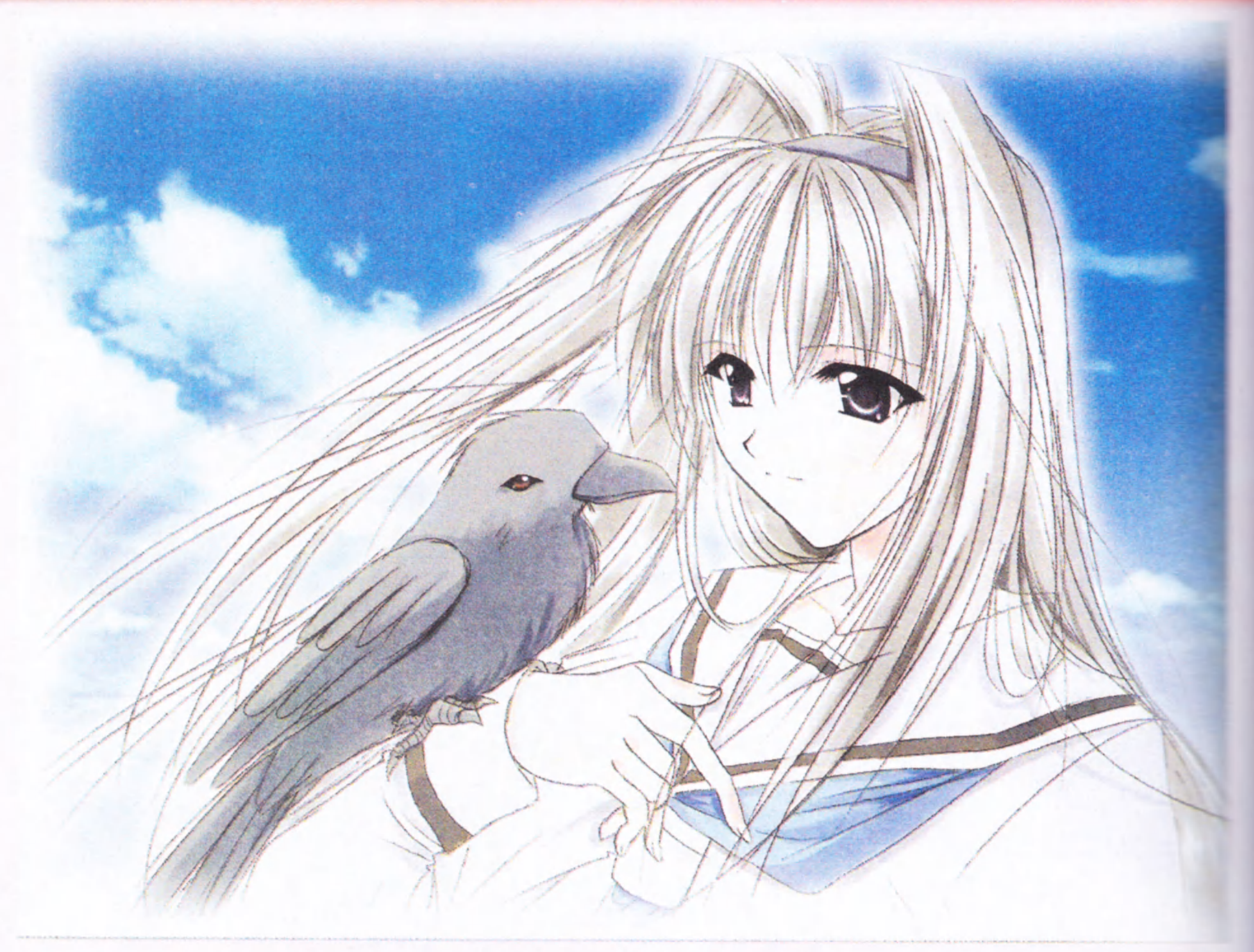
整合后的Symbio System六大事业部分别从事着从内容、娱乐、IT、饮食到房地产租赁以及物流等多种产业生意。除了内容事业部的在线游戏业务外，娱乐事业部还要负责娱乐设施场馆（如AMUSE LAND游艺场馆）的规划、运营管理，人物形象商品规划、制作和销售，TVGame的制作移植和销售。IT事业部在对集团内的软件开发做支援的同时也接受软件的委托开发。Symbio集团在兵库县和秋田县还经营着两家1995年吸收合并而来的铁板烧专门店"大阪城"，不过目前的经营业绩已经没有初期那么好了。

信必优（Symbio PLANNING）成立于Studio e.go独立半年后的1998年11月，我们一般所说的信必优是指Symbio PLANNING，总经理堀川浩则（堀川浩则也曾是TGL台湾分公司的总经理、以及风雷时代海外部副经理，在日本和中国台湾乃至大陆都具有很高的知名度），实际的大股东是Symbio System和信必优资讯（股）。Symbio起初是一家在日本从事游戏外包装的公司，后来开始接手游戏整体企划和开发，随后在中国台湾注册了独资公司，名为信必优多媒体股份有限公司，作为智冠代理的游戏品牌信必优（Symbio）发行。信必优主要代理AGREE集团旗下（有）三个游戏品牌在中文市场的运作：CHERRY SOFT、（股）GETAIN（Studio e.go）、（有）BARIQUE。这三个品牌授权Symbio System（股），由其为台湾信必优多媒体股份有限公司出资，台湾信必优负责出货给日商亚久里台北分公司共同代理发行，然后在台湾市场上销售。在实际的资质上，信必优也是唯一一家被授权Studio e.go游戏中文版的发行商。之所以信必优在台湾发行阉割版，也是因为没能取得台湾的工口游戏软件发行许

可。此后，通过《软件与光盘》杂志付送或者其他途径流传到大陆市场的 Studio e.go 游戏，才是大陆 Studio e.go 热兴起的开始。

日商亚久里台北分公司是日本著名的软件贩售公司 AGREE 集团为当时的合作业务而成立的公司。和之后千代田区拥有 Overflow，Nitro+，Age 等十几个品牌的 STACK 集团一样，AGREE 集团则更加悠久和知名。AGREE 成立于 1997 年，主要负责资产管理、总务、会计委托、宾馆运营、网站运营、市场调查、计算机软件规划、制作、销售、进出口业务。AGREE 原先拥有 GET-AIN（即 Studio e.go）、Baroque、Zone、Acute 和 Cherry soft 五个子公司（Cherry soft 本来是 ACUTE 旗下品牌，但因“软伦”规定一家公司只能同时拥有不超过 3 个游戏品牌而独立出来），不过旗下很多游戏品牌都因经营不善而倒闭了。

日本 Galgame 公司通常会以地域为联盟，集合在一起相互帮助，目的是节约自身的开销。其结构并非简单的树状，而是相互交错，制作和发行分开，一部游戏要经过好几个公司之手才能出货，而经手的公司则很可能因为某款游戏而逆转在业界的成分。AGREE 和 Symbio 就是很好的例子，Symbio 作为 AGREE 集团的核心公司只需从事整体企划、开发和外包装，到了管理贩卖这部还是要靠 AGREE 来完成，而为了打入海外市场，AGREE 集团与 Symbio 又分别在台湾成立了日商亚久里和台湾信必优，即使是同一集团下的游戏品牌，也需要经过多个流程的折腾才能够顺利问世。





Studio e.go 灵魂人物：山本和枝

对于每一个喜欢 Studio e.go 的人来说，山本和枝（**やまもと かずえ**，Yamamoto Kazue）是神一般的存在。即便是被 Studio e.go 黑说成是一成不变毫无创新也好，山本和枝这个名字，是从上个世纪开始就在最早一批 galgame 爱好者心中流传的，fans 们亲切的称其为山本大妈（不过因为经常写作山本先生（老师）而被很多人误认为是男性）。学生时代的山本和枝有着和许多同龄人一样的经历，她在大阪艺术大学艺术学院主修室内设计，大学时加入漫研社而与这个行业结缘，艺术专业出身的她顺理成章的在毕业后进入 TGL，在此之前，她曾在 Capcom 干过角色设计，虽然名头不错，但初出茅庐的她也只能参与一些背景和简单设计的工作，负责过《吞食天地 2》的“岩石”和“壶”，一年之后跳槽进入 TGL。

TGL 是 90 年代著名的一般向 PC 游戏品牌，实际上 TGL 株式会社是在 1984 年就成立的老牌企业，除了众所周知的 PC 游戏制作部门外，TGL 还从事着商业系统开发和人力派遣的工作。山本和枝在 TGL 的这段经历被很多人如数家珍，积累了在 Capcom 的实习经验后，大妈参与了 TGL《古大陆物语》全系列的创作，在磨练中渐渐形成自己的风格，据说大妈在 TGL 最满意的两作是《古大陆物语》的第二部《雅克王的远征》和第三部《天使之泪》，而在天朝最富盛名的，是 98 年作为《大众软件》增刊盘介绍的《银翼传承》。TGL 辉煌时代的作品《神奇传说》和《神奇传说：时空道标》则是由山本老师完全负责原画设定，特别是 1997 年 5 月发售的《神奇传说：时空道标》达到了当时 TGL 的巅峰，让 TGL 赚得钵满盆溢，包括海外版在内卖出了近 10 万套，而由此带来的利益纠纷也让大妈对 TGL 失望至极。因不满 TGL 的利润分配不公，《时空道标》以后，山本和枝带着《神奇传说》的设计团队集体出走，1997 年下半年投靠了当时发行 TGL 游戏的 Agree 集团。此时，大妈已经开始筹措着开设自己的品牌，而那时大妈只有刚刚步入 28 岁的御姐之门，一个姑娘家从此开始踏上了工口游戏的不归路。

1998 年，山本和枝以社长的身份正式成立 GET-AIN 公司（品牌名为 Studio e.go），同时担任着 Studio e.go 游戏的原画，坚持了 12 年。而第一款打着 Studio e.go 品牌的游戏《城堡幻想曲》也随着公司的成立在当年 5 月问世。Symbio 发行首款 Studio e.go 中文游戏《圣魔大战》后，由于日本和海外的文化差异，很多海外玩家在得知老师是女性后，对老师颇有微词，然而和很多女性画师一样，山本和枝也从不避讳绘制游戏的工口情节，在她看来这也仅仅是张画作而已，如果市场条件许可的话。

















Studio e.go 也会毫不犹豫的加入到纯爱的大军中来。而实际上，近年来 Studio e.go 却向着重口味和凌○的方向发展，即便这样也阻挡不了 Studio e.go 加速落入三流品牌的进程……

Studio e.go 游戏产量极高，成立至今已经推出了不下 40 款游戏，以平均每一季度一部的速度前赴后继，出片速度之快让人汗颜，这其中功劳最大的，要数山本大妈的高效高产。国中时代的山本和枝就被喻作“人间扫描器”，作画速度极快。自己成立公司以后，大妈几乎每天保持着早上 10 点到半夜 4 点的工作状态，不眠不休，同时维护着自己个人官网、博客和 Studio e.go 博客的更新，用她自己的话来说“最缺少的就是时间啊！”据说大妈在同人展上的现场签名作画，完稿一张彩稿只要两个小时，而简单的线稿都是信手拈来，几十秒搞定，甚至能边被采访，边用马克笔绘出像样的彩稿来。山本和枝的作品在初期很受欢迎，尤其是大妈绘制的电话卡在流通市场价格不菲，不过随着 Studio e.go 游戏的严重同质化以及越来越多的后起之秀的雄起，现在 Studio e.go 的产品在几年前就已经不那么吃香了。有人戏言说，2000 年如果有 100 个人是争着购买 Studio e.go 游戏，那么 2001 年连 50 个都不剩下了，2002 年 Studio e.go 还要搭送两样周边才能博得老玩家回头，到了现在新玩家也许瞧都不瞧一眼。

2000 年 12 月 30 日，31 岁的山本和枝顺利产下宝贝女儿，取名幸菜（**ゆきな**），但她并没有因此而停下工作。02 年 9 月，山本和枝在秋田县开了一家海产品和农产品加工、贩售公司株式会社 Ryusys（**リュウシステムズ**），注册资金 2000 万日元，自己担任代表取缔役社长，Ryusys 是由株式会社 Studio e.go、株式会社 AGREE，有限会社 BLUEGRASS（服饰商店）、有限会社 RiddleSoft（开发《堕姬》的公司）、株式会社 AMUNO（电影、动画企划、制作、贩售公司）、一家餐饮企业、两家农业企业共同投资的会社。此时山本和枝的触手已经伸向了除了计算机软硬件咨询、开发、代理、销售、进出口外的其他领域，包括广告代理，经营顾问，杂志书籍和印刷品规划、制造、销售甚至农畜产品都有所触及。大妈亲自为水产社 Ryusys 作画，官网很有喜感，可惜大妈所卖的水产，都是普通的鱼和章鱼，不卖河蟹。

和爱秀家猫的西又葵不同，山本大妈很少透露自己的生活琐事，她的个人博客“迪波日记”所更新的，也大多是“XXX 原画終了”、“XXX **キャラクター設**定中”的工作记录，偶尔会有旅行日记，但也只谈寥寥数笔。即便是接受屈指可数的采访，也只给 fans 们留下一个背影，我们从这个背影中依稀了解到，山本老师是一个胖胖的，戴眼镜的可爱大妈，她笔下的人物都长的差不多的样子，其他就鲜有知晓了。大妈在自画像里把自己化成一个眼神无力，眉毛向外下垂的弱气短发少年（少女？），而给有原昌里先生的画像，却是英俊潇洒的同系列 Q 版。低调的山本和枝出生在 1969 年 1 月 3 日，血型 O 型，住在大阪，喜欢温泉和交友，大妈为人直爽、心直口快，爱喝烧酒，因此也特别喜欢和性格相同的人打交道，不喜欢啰啰嗦嗦的男性。她还是出了名的工作狂，假日通常以边看新闻边工作来打发时间。山本和枝所画的人物大多大同小异，不熟悉 Studio e.go 游戏的玩家甚至分不出谁是谁，而一成不变的青色的服装、茶色的头发、翠绿的眼珠便成了山本大妈最具代表性的颜色，fans 们称其为“山本颜色”。这种只以头发颜色，发型以及眼珠的颜色来区别人物的绘法，让大妈成了“判子绘”方面的专家，所绘角色同时也被人褒贬不一地称之为“大妈脸”。

在 Studio e.go 自家的游戏里，山本和枝最喜欢 1998 年 11 月发售的《圣魔大战》，它的战斗系统、音乐和 CG 都被大妈所怀念，整部作品给她留下了很深刻的回忆。除此之外，2003 年的《夏神乐》也被大妈亲自推荐，原因很简单，适合玩游戏时间较少的玩家。对大妈来说，《夏神乐》和《IZUMO》的剧本和世界观乃至人物造型都是自己最喜欢的，大妈自己在玩到《IZUMO》「泣く少女」七海拥抱千夏的场面时都感动得泪流满面，不过可惜后者的销量在推出五作后节节败退，不免让大妈感到遗憾。山本和枝在 2D 世界中喜欢那些使用男子口气说话、孤高神秘、性格恶劣的傲娇型女性角色。以《苍青色的月光》中的魔族少女阿露玛为代表。

昔の人は、天然塩だけを使用して干物をつくりました。
古来の製法にこだわっています。
私たちは、熟成させて「旨み」を出しました！





今までは、添加物でうまみをだした干物です。



山本水产社

在一次访谈中大妈提到一直想做 Studio e.go 全明星游戏，不过目前这个愿望还没实现，可能无法实现了……

Studio e.go 历程

■会社名称：株式会社 Studio E.go
■代表：山本和枝
■所在地：邮编 :556-0006，大阪府大阪市浪速区日本桥东 3-3-28 OWL 大楼 4F

回到 Studio e.go 本身，山本和枝在离开 TGL 后，1998 年正式成立株式会社 GET-AIN，以 Studio・E.go 为主打品牌（**エゴ**，读作“le goul”而非“li：goul”）开发 galgame，2003 年公司改名叫株式会社 Studio E.go。2000 年 GET-AIN 推出旗下旁系新品牌“Alloe”，同年“Alloe”以有限公司**フォルテ**（forte）为名独立，转为新品牌“forte”，两年间 forte 推出过《Mirror》、《Believe》、《明日**もきっと晴れ**》、《Ethos》四款游戏，在 2002 年 4 月《Ethos》发售后，“forte”品牌便无疾而终了。

Studio e.go 刚刚成立之时，遇到了和很多 Galgame 会社相同的问题，缺少资金，没有优秀的程序设计能力，游戏企划方面也经验尚浅，唯独出色的就是社长的人设，所以，利用 AGREE 集团的关系，Studio e.go 和同处在同一栋大楼的 BAROQUE 公司保持着良好的合作关系，由 BAROQUE 提供程序的协助，山本和枝亲自担任人设，当然 Studio e.go 也会帮助 BAROQUE 完成原画的工作，以至于当 Symbio 发行中文版《魔法少年》和《秘境传说》的时候，因为是大妈的原画，加之中文版只打 Symbio 品牌而不打 BAROQUE 的牌子，很多人都误以为这两款就是 Studio e.go 的游戏而完全不知道 BAROQUE 的存在。



从左至右：山本老师，Hwang Gyu Young（N-Channel 总经理），有原先生，Nam Gun 氏（N-Channel 董事）

2001 年，由山本和枝的学生兼首席助理出面，Studio e.go 的姐妹品牌“Blue Impact”推出，和 Studio e.go 一起工作，这一年的 10 月份发售了 Blue Impact 的第一款游戏《**わーきんぐ** DAYS》，游戏一出，玩家见到了和 Studio e.go 完全雷同的画面与雷同的系统，未见青出于蓝只见青同于蓝，而故事也毫无剧情性可言，《**わーきんぐ** DAYS》当年卖出 19500 套，销量排名全年第 47 位。此后 Blue Impact 改走 BL 路线，2003 年推出《Angel's Feather》的 CD-ROM 版本，2005 年 DVD-ROM 化并推出外传 PC 工口版《琥珀之瞳》和 PS2 纯洁版《黑之残影》，可惜尽管 Blue Impact 带着 GET-AIN 往多元化方向发展，却并没能真正打开新的市场，Studio e.go 游戏没能挤入一线游戏的行列，Blue Impact 则更加处在吊车尾状态，两款开发中的 BL 游戏《AF 温泉**モノ**（仮）》和《White Shadow》始终显示发售日未定，估计有生之年是看不到了。结果就是，在群众眼中，Blue Impact 只有《Angel's Feather》一个系列的作品，没有之一。



山本水产社 top

Blue Impact 这个品牌推出不久，BAROQUE 公司便关门歇业了。1997 年时，有原昌显还是 BAROQUE 的社长，三年后他已经升任 Symbio Systems 的取缔役社长了，这个擅长游戏监督、企划、设计、脚本，号称除了音乐全部可以胜任的男人此时只有 32 岁。此后的《苍青色的月光》、《神乐》系列、《IZUMO》系列以及《巫女婚》等作的游戏设计，都是出自有原昌显之手。

Studio e.go 游戏的吉祥物迪波，是一只黄毛白肚的麻雀模样生物，在各大游戏里常有出现，也作为 Studio e.go 的看板形象深入人心，山本和枝的博客以“迪波日记”来命名，可以说从这只麻雀的眼中见证了 Studio e.go 十二年的兴衰历史，如果说 Studio e.go 等于山本和枝的话，那么山本和枝也认可了迪波成为 Studio e.go 的化身。现在山本和枝已经带着迪波开设“株式会社迪波之巢制作所”了，也就是说，以后新品牌的游戏还是由这只 2D 麻雀出任吉祥物，也是实际意义上新生的 Studio e.go？！

网络化，Symbio 的唯一出路？

说回 Symbio，在意识到在线销售的重要性后，Symbio System 成立了 ART-IN 网站专门从事 Studio e.go 游戏的收费下载，同时兼有著作权保护系统的开发和服务提供，在线游戏的开发和运营业务，网站由有原昌显负责运营，2008 年开始陆续提供一些 2000 年以后的 Studio e.go 游戏下载，涵盖了从《新圣魔大战》到《永恒的王国 毁灭魔女和传说之剑》等十几个游戏的下载服务，不过这个项目似乎始终半温不火的进行着。一次偶然的机会，Symbio 社长有原昌显身着白色风衣，开了辆白色马自达在围观到韩国玩家在游戏展会上的热衷程度以及之后的热论后，握着山本和枝的手，禁不住热泪盈眶，他用手指着穹顶天花板说：“有了山本和枝的加入，我们犹如头上顶着了青天……”。他提议开拓网络游戏市场，实际上 Studio e.go 一直设有韩文 / 朝鲜文的官方网站，海外市场的开拓是在很早的时候就意识到的，只是在近几年 Symbio 和 Studio e.go 资产大幅缩水后，代理网游的步伐不得不加快起来。2008 年 6 月，号称是世界上首款线上 FPS 赛车游戏《C1-Battle》开放测试，在 2009 年 3 月 11 日正式发售。《C1-Battle》最多支持 8 人对战，这款网络游戏并非单纯的竞速游戏，可以用现在兵器直接攻击竞争对手，基本金全免，当然装备道具和改装车辆都不是免费的午餐。《C1-Battle》由山本和枝担任人设，两位女主角天使系拉拉（**ララ**）和恶魔系落落（**ロロ**）分别由新谷良子和本名阳子献声。购买游戏套装除了能获得游戏点数外，还可以入手拉拉和落落的 DRAMA CD 以及实体化的痛车模型，当然，价钱也要将近 1 万日元。《C1-Battle》原来是来自韩国的网络游戏《Accro Extreme》，2007 年 7 月由 Symbio 代表取缔役社长有原昌显和韩国开发商 N-Channel 签署的合作协议引入日本，作为 Symio System 成立 10 周年企划之一。在 2007 年 7 月 10 日的株式会社 AGREE 集团十周年纪念试典上，N-Channel 社长 Hwang Gyu Young 和代表取缔役 Nam Gun 氏，Symbio 游戏代表取缔役社长有原昌显以及 Stuodio e.go 社长山本和枝共同参加了签约仪式，山本和枝的《神奇传说》系列和《IZUMO》系列在韩国也相当知名，受邀担任日文版《Accro Extreme》的原画，大妈自然盛装出席，这也是大妈流传在互联网上为数不多的真相之一。有原昌显在签约仪式上高度评价韩国网游的发展，称日本玩家正在寻找 MMORPG 以外的新的游戏种类，巧妙融合花样改装的《Accro Extreme》定能获得玩家的喜爱，Symbio 也将通过自己的流通网络尽心合作，希望通过《Accro Extreme》的引入来开拓 Symbio 在日本国内网络游戏市场的份额。可惜，Symbio 的这款网游刚刚上线，大妈就离开 Stuodio e.go 了……

山本大妈出走的真相和 Studio e.go 游戏销量纪实

如果说 Studio e.go 能持续推出《圣魔大战》和《艾伦西亚战记》之类高素质的游戏的话，那也许还不会那么快走上绝路。从创社开始，Studio e.go 游戏虽然 fans 不少，但单个游戏的销量却一直不佳，远不如 90 年代几乎同期成立的另外几大会社，如果说 Studio e.go 的游戏在发售前几周还能榜上有名的话，那放到全年的销量排行榜，也只能在 50 名左右徘徊了。

根据《PUSH》杂志统计的 07 年上半年销量排行榜，《IZUMO3》只排第 40 位，而《TECHGIAN》的全年排行榜，《IZUMO3》更只有第 48 位。权威网站 Getchu 全年同贩数量，Studio e.go游戏毫无疑问的——全部榜上无名。另外一份资料显示，2001-2006 年的 Galgame Top20 榜单上，Studio e.go 游戏全军覆没，唯一一次排名在前 20 的，还是出现在 2000 年的榜单上，9 年以前的《Castle Fantasia 艾伦希亚战记》排在第 17 位，此后的销量历史中就再也没有 Studio e.go 的倩影了。2007 年主打的重头作品《IZUMO3》销量惨淡，倒是 12 月发售的《月神乐》勉强挤入 2007 年当月销量第 6 位，也是近几年 Studio e.go 卖的最好的一部游戏。每作具体销量将在下面的游戏介绍中详述。



Studio e.go 加快游戏发行的速度也是无可奈何，起码通过量产，所有贩卖中的 Studio e.go 游戏的总销量并不算太少，年间会社总销量还能勉强挤入前十。根据《PC-NEWS》统计的 03 年 -07 年 2 月各社累计销量排行中，Studio e.go 仅排在 ALICESOEF、TYPE-Moon、CIRCUS、Leaf、F&C 之后，十七作总销量为 214745。2005 年是 Type-Moon 站稳业界老大哥宝座的一年，当 Type-Moon 凭借《Fate/hollow ataraxia》和旧作《Fate/Stay night》在一年里疯狂销售 18 万套时，Studio e.go 当年卖的最好的《鬼神乐》也只有卖出 14260 套，销量在 8000 套以上的游戏，还有《迪波之巢》（11390 套）、《IZUMO 零》（10960 套）和《TwinWay 今を抱きしめて》（8378 套），这一年的 Studio e.go 总销量 45000 套，排在 Galgame 企业的第 9 名，尚据中游，但是要通过高频率开发新游戏来对抗别家会社每年一部的叫好又叫座的游戏，Studio e.go 所花的人力成本，都是靠大妈日以继夜的辛苦血汗赚来的。

早在 08 年 11 月，《GAMELIB》杂志就曾放话说 09 年会有一家比较知名的 galgame 游戏企业解散，坊间猜测可能是 Studio e.go，elf 或者 F&C 中的一家，理由是资金流通链的恶化。事实上连玩家都看得出，这几年的 Studio e.go 已经尝试了各种类型的游戏，而凌○，触○等不良类型是一般卖内涵的 galgame 会社都不会去碰的，即便是加快了游戏的出片速度，靠数量依然无法力挽狂澜，那 Studio e.go 也只有 bye-bye 的份了。



然而，仅仅凭销量还不能够将 Studio e.go 和山本和枝置之死地，长久以来的内部人事问题才是困扰已久的大问题，有传言说身为社长的山本和枝和 AGREE 高层常年不合，才会带着相当数量的职员离开这个自己辛苦创立 12 年的企业，这个数字已经接近了 Studio e.go 全员的数量。已经证实和大妈一起离职的成员就有负责企划和程序的 MIC，负责 CG 制作的**たかをか**、**ミスター**Y（**仮**），负责背景和 DTP 制作的惠丸等，这些人都是跟随大妈 8、9 年的老员工，离职时候自然也是感慨万千，除了拥有美好的回忆外，Studio e.go 不能有始有终，也不免让他们感到遗憾。

其实早些时候 Studio e.go 就出现了财务问题，然而这并不是 Studio e.go 的错，AGREE 高层嫌 Studio e.go STAFF 人数太多而导致债台高筑，解雇了不少成员，并在声优费用上节约开支。目前 Studio e.go 的办公面积大幅缩水。原本在楼上的开发室也被搬到了楼下，而职员那微不足道的工资则再度被砍掉重练。会社内资金周转不灵，外加新游戏的销售额迟迟不能到手，就开始频频责怪山本和枝的经营能力。

有内部人士爆料说，AGREE 集团占据了 Studio e.go 一半以上的股份，AGREE 的大 BOSS 为了节省税款（偷税）而开设了一大堆公司，但公司职员却都是同一班人，许多一般员工都毫无报酬地坐着董事长的位子。另一方面，AGREE 苛刻地将 Studio e.go 的收益大规模收缴，然后擅自企划的项目又都以失败告终。导致 Studio e.go 储金消耗惨重，被迫变卖股份，AGREE 和 Studio e.go 矛盾加剧，加速了 Studio e.go 的消亡。如果一开始就让山本和枝亲自选择人才，跟 AGREE 共同企划的话可能就不会这样了，而现在 Studio e.go 在十几年间创造的财富几乎都化为乌有了，负债严重，股票狂跌，等发觉的时候已经为时过晚了。

当然，限于同业禁止条款，Studio e.go 真正的内部问题，山本和枝和相关人员是不会透露的。据大妈 blog 记载，她是如被"解放的小鸟"一般心情愉悦地离开 Studio e.go 和 AGREE

集团而另立门户的，目前山本和枝已经开始了她新游戏的原画，并且准备着同人志的角色设计，也忙碌着公司发票等细枝末节的工作。3月27日，株式会社迪波之巢制作所官网正式开张，除了宣布新会社将参加09年5月5日的DreamParty外，也确定了新作《神乐道中记》开始开发，并将在今夏发售预定。

当年，山本和枝带着“超越《神奇传说》”的梦想加盟AGREE集团，贵为Studio e.go社长，但在十几年资本体制的运作下，资金的雪球越滚越大，充满爱的山本和枝愈发显得和这个资本集团格格不入，渐渐丧失了在集团的话语权（或者说，一开始就没有话语权吧），Studio e.go已经不是山本和枝的了。现在失去了AGREE这个幕后金主，株式会社迪波之巢制作所的前途必定会比当年的Studio e.go坎坷很多，而Studio e.go想必再也找不到像大妈那样画风完美性格独特的原画师了，无论从哪个方面来说，山本和枝的出走，对fans们来说真是个悲剧啊！悲剧啊！悲剧啊！目前的当务之急，是找到西出明久、寺冈健治、高桥直树这样的剧本人才，为新会社的崛起开一个好头。据悉新会社将采取一年发售两部作品的策略，而不再像Studio e.go靠数量狂轰滥炸了。

Studio e.go 贩售实绩

来自《PC-NEWS》统计的00-07年确切数据。07年后因《PC-NEWS》倒闭而引用《PUSH》的数据，而07年后Studio e.go的游戏在getchu和《PUSH》上都排不进TOP100，所以便没有07、08年了。

排名	贩售量	游戏名
2000年：		
19	24,884	TWIN WAY ～在一瞬间之中…～
26	22,611	红泪
29	21,399	城堡幻想曲 ～艾伦西亚战记～
41	16,311	猎人学院2 ～永远的羁绊～
2001年：		
21	25,788	我的美丽天使
25	24,219	仓青色的月光
29	23,529	IZUMO
2002年：		
20	23,052	天使与恶魔
2003年：		
27	16,215	学院天堂!!
31	14,830	夏神乐
35	13,558	VAGRANTS
54	11,258	Castle Fantasia ～艾伦西亚战记～ Renew
2004年：		
16	25,540	IZUMO II
58	11,910	风之继承者
65	10,828	魔王和他的女儿们 Devil'sAngels
90	8,380	人偶废墟
2005年：		
43	14,260	鬼神乐
58	11,390	迪波巢箱
64	10,961	IZUMO零
93	8,378	TwinWay 拥抱此刻
2006年：		
24	20,507	猎人学院4
33	17,172	IZUMO2 学園狂想曲
84	9,232	巫女婚




Studio e.go
游戏回顾

城堡幻想曲三部曲

●城堡幻想曲 / キャッスルファンタジア
脚本：小松崎康弘
原画：山本和枝
参加声优 –
其他：特に無し
发售日：1998 年 5 月 22 日

●圣魔大战 / キャッスルファンタジア 聖魔大戦
脚本：西出明久
原画：山本和枝
参加声优 –
其他：特に無し
发售日：1998 年 11 月 20 日

●艾伦西亚战记 / キャッスルファンタジア エレンシア戦記
脚本：ARIHARA MASAKI
原画：山本和枝
参加声优 –
其他：特に無し
发售日：2000 年 4 月 21 日

●圣魔大战 重制版 / キャッスルファンタジア 聖魔大戦 リニューアル
脚本：西出明久
原画：山本和枝
参加声优：天音凛、彩世ゆう、一色ヒカル、岡田未央、一条和矢、きくたじゅん、さえぐさたかし、さかもとしょうご、文屋京介、やすだしゅうたろう、山川敦也、北都南、まるたとしこ、永瀬江美弥、坂口亜梨子、山田夜詩子
其他：特に無し
发售日：2000 年 12 月 22 日

●艾伦西亚战记 重制版 / キャッスルファンタジア ～エレンシア戦記～ リニューアル
脚本：ARIHARA MASAKI
原画：山本和枝
参加声优：神崎ちひろ 立花舞 岩泉まい（樋口まゆら、樋口まゆ）海原エレナ カンザキカナリ 青山ゆかり 富樫ケイ 宇佐美桃香 紫苑みやび 川中子雅人
其他：特に無し
发售日：2003 年 7 月 25 日



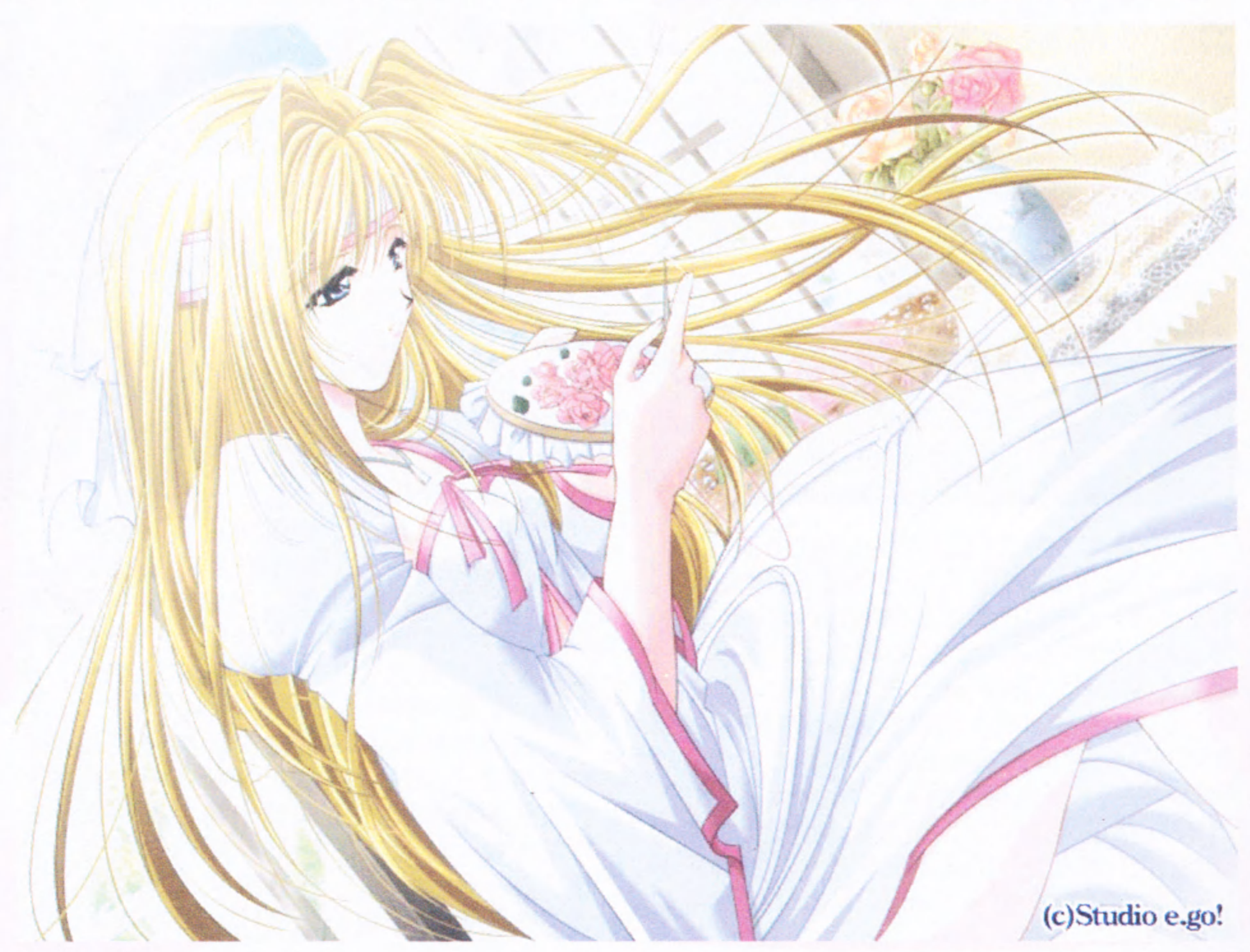


毫无疑问，《圣魔大战》是 Studio e.go 最富盛名，最经典，最让人难忘的作品，简称 CF2。《圣魔大战》发售于 1998 年 11 月 20 日，是山本和枝执掌 Studio e.go 后所发售的第二款游戏，也是 Symbio 代理发行的第一款中文版游戏。故事以裘拉教国与鲁榭拉公国持续几百年的战争为背景展开，发生在神圣历 358 年，游戏名叫《圣魔大战》，而“魔”并非魔族，崇尚光明神的裘拉教国以“光明神军”自居，视叛军鲁榭拉公国为魔，称其为“邪神军”。故事的主人公修伊是裘拉教国第七圣骑士队队长，在不断的战斗和收集同伴的过程中，重新理解“圣”与“魔”、光明与黑暗的含义，最终结束漫长的战争。而修伊所选择的道路，掌握在玩家的手中。1999 年，Symbio 将《圣魔大战》去除工口后送到国人手中，某些地方由山本和枝亲自修改了 CG，不过在汉化过程中，因某些工口 CG 的去除，玩家不知道主人公是否和某个女孩啪啪啪过而导致的剧情不连贯，部分支线和结局不容易被玩家发掘出来，多少有点美中不足，但所幸当年大多数玩家都是清纯的，《圣魔大战》能够被引进就足以让他们头顶青天泪流满面了。

2000 年 4 月 21 日，《圣魔大战 复刻版》发售，复刻版重新绘制 CG，追加了全程语音，并优化了战斗系统，民间称其为《新圣魔大战》，简称 CF2R，这也是 Sybmio 代理的最后一款 Studio e.go 中文游戏（新旧圣魔大战都有中文版）。2005 年，作为《圣魔大战 重制版》的外传，《圣魔大战 阿迪哈特战记》以《迪波之巢》中的一个小游戏发售，2007 年由 GN Software 代理推出 PS2 版。《阿迪哈特战记》定位在小品游戏，只是一部电子小说，并没有战斗部分，但在故事和人物的刻画上丝毫没有逊色，毫无掩饰地表现出《圣魔大战》的影子，其本身也只是传说中的《圣魔大战 4 白银骑士》的预热作品，可惜传闻中待定的 CF4《白银骑士》最终还是杳无音讯了。

《圣魔大战》在天朝的成功多少也拜 Symbio 所赐，这个系列本身的名字应该叫《城堡幻想曲》，《圣魔大战》是其中的第二部，Symbio 中文版在翻译时直接引用了《城堡幻想曲 圣魔大战》的附标题当作游戏名字，到了第三作《城堡幻想曲 艾伦希亚战记》中依然没有改变游戏命名方式，以至于中文版叫做《圣魔大战 艾伦希亚战记》。因为 Symbio 的翻译问题，





Studio e.go 的开山之作《城堡幻想曲》常被误以为是《圣魔大战》的旧版而自动无视。

《城堡幻想曲》发售于《圣魔大战》的半年前，1998 年 5 月 Studio e.go 成立时，而故事却是发生在《圣魔大战》的500年以后，神圣历858年，简称 CF1。主人公瓦尔是王国的近卫队长，在一次王城的袭击中他的女朋友艾诺雅双亲被杀，女朋友被邪教“混沌回归”诱拐离开王城，成了邪教三教皇之一，于是瓦尔便踏上了寻找女友的征途，一路上遇到了盗贼首领、酒场舞姬、女战士、修女、退魔师、吟游诗人等同伴，当然这些同伴都是女性，也不免会发生圈圈叉叉的事情。

Studio e.go 的第一款游戏融合了当时 Galgame 的多种流行元素，18 岁萝莉、30 岁御姐、鬼○、S ○、调○，虽然同是山本和枝的作画，但基调上与《城堡幻想曲》之后的两部轻口味作品相差甚远，因为当时没有中文版，所以接触的人并不多，非常幸运的没有被广泛流传，否则当时纯情的玩家对 Studio e.go 游戏印象必定大打折扣。《城堡幻想曲》是 AGREE 集团的 ACUTE 负责企划和剧本，GET-AIN(Studio e.go) 负责原画，程序部分则有 BAROQUE 完成，当初打着“完全超越《神奇传说》”的口号推出 Studio e.go 的第一作，山本和枝不知是秉着想让玩家看一看自己画 H 也很赞还是希望凭借此作一鸣惊人，总之 Studio e.go 成功了，《城堡幻想曲》将山本和枝的名字深深的印在了 Studio e.go 的历史上，让人将 Studio e.go 与山本和枝的名字划上了等号。









2000 年 4 月 21 日发售的《艾伦希亚战记》是在 Studio e.go 经历了《乱世奇缘》《猎人学院》和《红泪》三作的磨练以后推出的《城堡幻想曲》第三作，简称 CF3。在 2000 年卖出 21399 套，排名年度 29 位 (资料来源 PC-NEWS，下同)。

《艾伦希亚战记》的剧情本身和前两作并没有联系，只是借用《城堡幻想曲》的名字。故事时间设定在《圣魔大战》近 1000 年后，神圣历 1256 年，从 8 年前伊鲁密那帝国国王的驾崩说起，“三杰之首”的天杰将军埃凡拜特拥立不到一岁的公主瑟列卡为帝，自己掌管着帝国的实权，他挥兵南下，很快占领了艾伦希亚王国。8 年后，主人公海杰尔乘船踏上了艾伦希亚的港口，他和卖艺姑娘李明华因琐事双双被关入监狱，随后又被利用引出艾伦希亚的反抗军残党，于是海杰尔与拉碧丝、缇璐璐、凯尼希斯等人相遇了……

友情与爱情，这些藏在人类心中最基本的情愫是《艾伦希亚战记》所探寻的根本，因此在人物的刻画上，每个角色都有血有肉的存在着。游戏还一反原先的 SLG 类型，开创了 Studio e.go 全新的即时战略的战斗方式，在玩家没有动作的时候，AI 也会根据战斗条件做出合理的判断。《艾伦希亚战记》在 2003 年 7 月发售追加新人物的重制版，民间称为《新艾伦希亚战记》，2005 年 2 月由角川代理 PS2 版，再次追加两个人物，当年销量 11258 套。

《城堡幻想曲》的三作分别由三个剧本作家完成，特别是《圣魔大战》(剧本：西出明久)和《艾伦希亚战记》(剧本：ARIHARA MASAKI) 达到了 Studio e.go 的巅峰，但由于巅峰过早的到来，后来 Studio e.go 又没能做出超越这两作的游戏，错过了黄金年代的 Studio e.go 也只能在平庸中慢慢走向低谷……

●乱世奇缘 /PYTHIAN

脚本：？
原画：山本和枝
参加声优：－
其他：特に無し
发售日：1999 年 5 月 28 日

《乱世奇缘》又称《飘缇亚》，游戏在 1999 年发售日文版，2002 年 6 月复刻，2000 年秋天推出中文版。游戏名字《ピュテイア》（Pythian）来自封面上那个绿色发带的蓝发女孩飘缇亚，这个女孩前期的装扮是红色丝带灰白色头发（光线关系头发看上去会变色）。飘缇亚原本是被反派灌入仇恨思想的冷酷杀手，后来被主角所救加入了好人队伍。故事是架空于 18-19 世纪初欧洲的幻想世界，男主角希鲁特和搭档蒂缇为了在遗迹寻宝而来到法姆伦，面对他们的是古代文明遗迹和开始萌芽的革命种子……他们不断收集同伴，询问自己"为了什么而生存"，最后在这乱世之中谱写一段动人的情缘。游戏引入大陆时，最吸引人的是山本和枝绘制的飘缇亚单人封面，飘缇亚左手握着一根羽毛，向 fans 们伸出单臂，于是"乱世中不悔的恋情，天地间动人的情缘"就被信必优翻译得毫无违和感了……





猎人学院系列

●猎人学院 / メンアットワーク！

脚本：宛洋
原画：山本和枝
参加声优：遊佐あゆみ、杉江恵、新国弘子、森野ことり、川瀬祐子、藤田夏海
其他：特に無し
发售日：1999 年 7 月 30 日

●猎人学园 2 永远的羁绊 / メンアットワーク！ 2　ハンターアカデミーへようこそ

脚本：石川洋一 / 当麻晶
原画：山本和枝
参加声优：伊藤瞳子、高村優里、矢月ゆみ
其他：特に無し
发售日：2000 年 11 月 17 日

●猎人学院 3 猎人们的青春 / メンアットワーク！ 3　ハンター達の青春

脚本：高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：岩城由奈、後野祭、飯島肇、坂崎涼、広野大地、深井晴花、みる、咲ゆたか、山咲ちはる、夕城粧子、Yuki-Lin
其他：特に無し
发售日：2002 年 12 月 27 日

●猎人学院 4 永远的朋友们 / メンアットワーク！ 4 ハンター達よ永遠に

脚本：？
原画：山本和枝
参加声优：深井晴花、みる、Yuki-Lin、彩世ゆう、榎津まお、広野大地、風音、和葉、水野江麻、丸井寧子、芦久比剥巳、蝦押丈
其他：特に無し
发售日：2006 年 9 月 1 日

《猎人学院》首作发售于 1999 年 7 月，是 Studio e.go 的第一款 RPG 游戏，也是 Studio e.go 的四大系列之一，又称《Men at Work!》（人们在干！），简称 MAW。这个系列前两作的故事很简单，小镇在夜里出现了魔物，于是一群魔物猎人就开始了白天正常工作（AVG），晚上狩猎魔物（RPG）的活动。初作发售并没有引起多大的反响，倒是 2000 年 12 月的第二作《猎人学院 2 永远的羁绊》因为有中文 D 版的出现，成为了这个系列人气最高的一作。

《猎人学院 2》采用 800*600 的 CG，在系统上进行了很大的改善，更高开放自由度，战斗效果丰富而华丽，并且有上一作的人物登场，游戏当年销量 16311 套，排行第 41 位，评价不错，但事实上却是 Studio e.go 2000 年的四款游戏里销量最少的一款。

2002 年 12 月的《猎人学院 3 猎人们的青春》的故事发生在二代的很多年以后，和前两作都没什么关系，并且真正游戏如其名，发生在魔物猎人养成学院"猎人学院"之中，学院只有一个男性学生，男主角白天和女孩子们一起学习知识，到了晚上则在学校安排的场所实战演习，顺道把妹，女孩子们有自己喜欢的科目，想要追妹子就要投其所好。《猎人们的青春》的故事性明显不如前作，倒是增加了不少啪啪啪情节和触手凌○。游戏的战斗系统非常不平衡，魔法伤害还不如肉搏，而魔法效果居然没能超过二代，升级难度太大也让玩家纷纷摇头，不过销量还算不错，排到了 03 年 1 月前半月的第一位。此作在 04 年 11 月与 KID 合作发行了 PS2 版，并加入了新的人物和故事。





《猎人学院 4 永远的朋友们》的发售是在时隔上一代的四年以后的 2006 年 9 月 1 日，场所依然是三代的猎人学院，男主角出生于魔法世家的分家，父母双亡后被本家收养，为了治好本家体弱多病的妹妹的病，他和姐姐一起出发前往猎人学院开展了学习治疗魔法之旅。《猎人学院 4》对前几代作品做出了补完，构成了一个较为完整的 MAW 世界观，游戏用回了最受欢迎的 MAW2 的合体魔法系统，而主系统还是 MAW3 的。山本和枝的人设功力再进一层，并且事先在杂志上的预热炒作也从 6 月持续到 12 月，挽回了很多老玩家的心，因此销量不错，卖出 20507 套，全年排名第 24 位，位居当年社内销量最佳。





●红泪 / 紅涙　くれないのなみだ

脚本：石川洋一
原画：山本和枝
参加声优：－
其他：特に無し
发售日：1999 年 12 月 17 日

Symbio 尝到了《圣魔大战》的甜头后，立即着手发售《红泪》的中文版，日版是在 99 年末发售，销量 22600 套，而中文版则是在 2000 年春天，比《乱世奇缘》早几个月。红泪的故事围绕着天孔拳传人飞雷和四个“红之秘石”的守护妹子展开，800 年前的传说贯穿着整个故事，“火焰之司”焰帝的妹妹“生命之司”命姬与浮士德的皇太子龙玄相爱，而这场爱情却因为龙玄必须为了祖国大业而完成另一场政治联姻而不被祝福，两颗深明大义的心在离别之日终于噼噼啪啪了。不久，命姬怀了龙玄的孩子，



她离家在小龙山上盖了一座小庙，在那里生下了四个女儿，寻找妹妹而来的焰帝发觉此事后恼羞成怒，杀死了妹妹的女儿并火烧皇宫。然而爱让一个掌管生命的母亲用自己的性命换回了孩子的性命，女儿们没事，命姬却再也不会睁眼……后悔莫及的焰帝收留了四个孩子并当成自己的女儿来抚养，直到十年以后龙玄的再度出现，四个孩子为了拯救生父而辜负了养育她们十年的继母，至爱被夺的焰帝留下了爱恨交加的血泪……为了拯救将被烈焰染红的世界，四个女儿化作四颗“红之秘石”，将焰帝封印在“炎之宝珠”。几百年后，焰帝苏醒，少年与少女们，迎来了和焰帝的大决战……



《红泪》是 Studio e.go 尝试突破的一作，一改《城堡幻想曲》的西方幻想式的风格，从脚本、音乐到服装设计，《红泪》首次采用了中国风的概念打造，让 fans 们耳目一新，天朝玩家也倍儿有好感，可惜中文版没有音乐，再加之推出的时间不占优势，所以其的江湖地位不及《圣魔大战》。在吸取了《猎人学院》的经验后，《红泪》的游戏系统依然不再是单一的 SLG 而改为 AVG 和 RPG 相结合的方式（国内玩家率先接触《红泪》，多以为 AVG+RPG 为《红泪》首创），难度不高，但御姐控和萝莉控都乐在其中。焰帝虽为 BOSS 却是个有血有肉、有泪有爱，并非大奸大恶之徒，游戏所探讨的是不是美善式的惩恶扬善，而是亘古不变的爱……

● **Twin Way 在一瞬间之中 /TWIN WAY ~一瞬の時の中で…~**

脚本：高田良晃 / 寺岡健司
原画：山本和枝
参加声优：青山ゆかり、岩泉まい、春日アン、小鳩千秋、ダイナマイト亜美、富樫ケイ
其他：特に無し
发售日：2000 年 7 月 14 日

● **Twin Way 拥抱此刻 /Twin Way ~今を抱きしめて**

脚本：石川洋一
原画：山本和枝
参加声优 ？
其他：特に無し
发售日：2005 年 10 月 28 日

《Twin Way 在一瞬间之中》开创了 Studio e.go 的很多个第一，第一部完全没有战斗的电子小说式 ADV，第一部全程女主人公语音和采用 high color CG（800*600）的游戏、第一部纯校园恋爱游戏、第一个采用轨道加密的游戏，第一个高 H 游戏，CD-ROM 容量也达到了两张……在 Studio e.go 的历史上，2000 年发售的《Twin Way》前无古人，游戏的脚本简单到可以用一句话来概括：平庸男主角为了摆脱生活在优秀哥哥阴影下的现状，便下定决心走自己的路，让别人去说吧，然后和身边的女孩子一个个啪啪啪的故事。和 Studio e.go 之前喜欢以庞大的架空世界为背景不同，《Twin Way》的这种看起来毫无优点可言的改变，居然意想不到的成功了。游戏在 2000 年卖出 24884 套，位居当年销量第 19 名（《PUSH》统计），颇受欢迎，这款游戏也可以看做是山本和枝尝试向高工口度转型的一作，此后的很多趋势便是可以想象的了。

2005 年 10 月 28 日，重制版《Twin Way 拥抱此刻》发售，经过了人物设计、CG、原画、背景的全部重制，并加上了新的剧情和女主角月夜舞，工口场景也做了一定程度的修正和追加，《Twin Way 拥抱此刻》在两个月时间里卖出了 8400 套，2008 年 10 月加入收费下载服务的行列。



● **苍青色的月光 / 蒼ざめた月の光**

脚本：西出明久
原画：山本和枝
参加声优：天音凛、彩世ゆう、飯田空、岡田未央、永瀬江美弥、坂口亜梨子
其他：特に無し
发售日：2001 年 4 月 20 日

中国台湾信必优在完成《新圣魔大战》后就退出江湖了，民间汉化组 EGC 接过《蒼ざめた月の光》的汉化，将中文版命名为《苍青色的月光》，实际上游戏名称翻译的并不正确，后来 EGC 也指出汉化错误，但《苍青色的月光》这个名字已经广为流传，那此后玩家们也当作是信达雅而将错就错下去了。游戏正确的名字是《惨白的月光》，因故事发生在惨白的月光下而得名，同时也暗示这这会是一个悲剧性的故事。

故事从一个魔族的视点出发，在类似 18-19 世纪欧洲的一个架空小镇上，魔族（游戏里的魔族样子和人类一样）男子阿斯托利亚救下了人类少女塞蕾妮，少女的诚挚道谢让阿斯托利亚打消了猎食她的念头，在和塞蕾妮的相处中慢慢的意识到自己爱上了她……游戏破天荒的使用 TRUE END 路线，故事是否能达成第七个 TRUE END，还要玩家打出所有前面的六个 END 才能开启。游戏中悲凉伤感的音乐，惨白月光的压抑感，让这款电子小说式的游戏达到了剧情上的另一个高峰，当然也有一部分玩家质疑没有战斗的游戏的可玩性，不过不俗的销量放在眼前，《苍青色的月光》在 2001 年卖出了 24219 套，位居全年第 25 位。





● **我的美丽天使 / マイフェア・エンジェル**

脚本：?
原画：山本和枝
参加声优：宇佐美桃香、森本れおな、ダイナマイト亜美、富樫ケイ
其他：特に無し
发售日：2001 年 7 月 27 日

《我的美丽天使》是 Studio e.go 第一款养成类游戏，2001 年 7 月发售，游戏方式类似《美少女梦工厂》，只是工口度颇高，让喜欢纯爱的玩家不寒而栗。玩家扮演一个著名炼金术师的学生迪奥，用自己的受精卵培养新的人工生命体（当然是女性），从试管开始到萝莉再到成人的一切都需要玩家的精心呵护，教她各种各样奇怪的事情。游戏并没有脱离养成类游戏通俗的玩法，事实上这个游戏种类也确实玩不出什么新花样，不过游戏容量却达到了惊人的 3CD，Studio e.go 大费周章的改善了语音（特别是工口部分的语音）功效，还提供 DIY 配音功能，使得《我的美丽天使》成为当年 Studio e.go 销量最高的一款游戏，售出 25788 套，超过了《苍青色的月光》。





当然，也有很多人指责大妈越画越离谱，一部游戏有三分之一的时间都在啪啪啪，而想想当时大妈所处的环境，就知道敬业的山本和枝顶着多大的压力。《苍青色的月光》完工前后，正逢 31 岁的山本和枝临盆，在人生中最重要的时刻，山本和枝依然没有放弃守时的工作，3 个月后按时交出一份《我的美丽天使》的完美答卷。据说《我的美丽天使》是山本和枝为刚刚出生的女儿幸菜所作，所以题材会选择萝莉养成类，只是，这高工口真的是大妈的培养方向吗？

IZUMO 系列

●出云战记 /IZUMO

脚本：高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：飯田空、折葉大作、金山業、山原水鶏、春野日和、海原エレナ、桃月らみあ、永瀬江美弥
其他：特に無し
发售日：2001 年 12 月 21 日

●出云战记 2/IZUMO2

脚本：?
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2004 年 7 月 30 日

●出云战记 2 学园狂想曲 /IZUMO2 –学園狂想曲–

脚本：寺岡健治
原画：山本和枝
参加声优 小池竹蔵、野神奈々、みすみ、みる、木葉楓、海原エレナ、柚木かなめ、細田なな、木島宇太、水野江麻、ビスケット子爵
其他：特に無し
发售日：2006 年 4 月 28 日

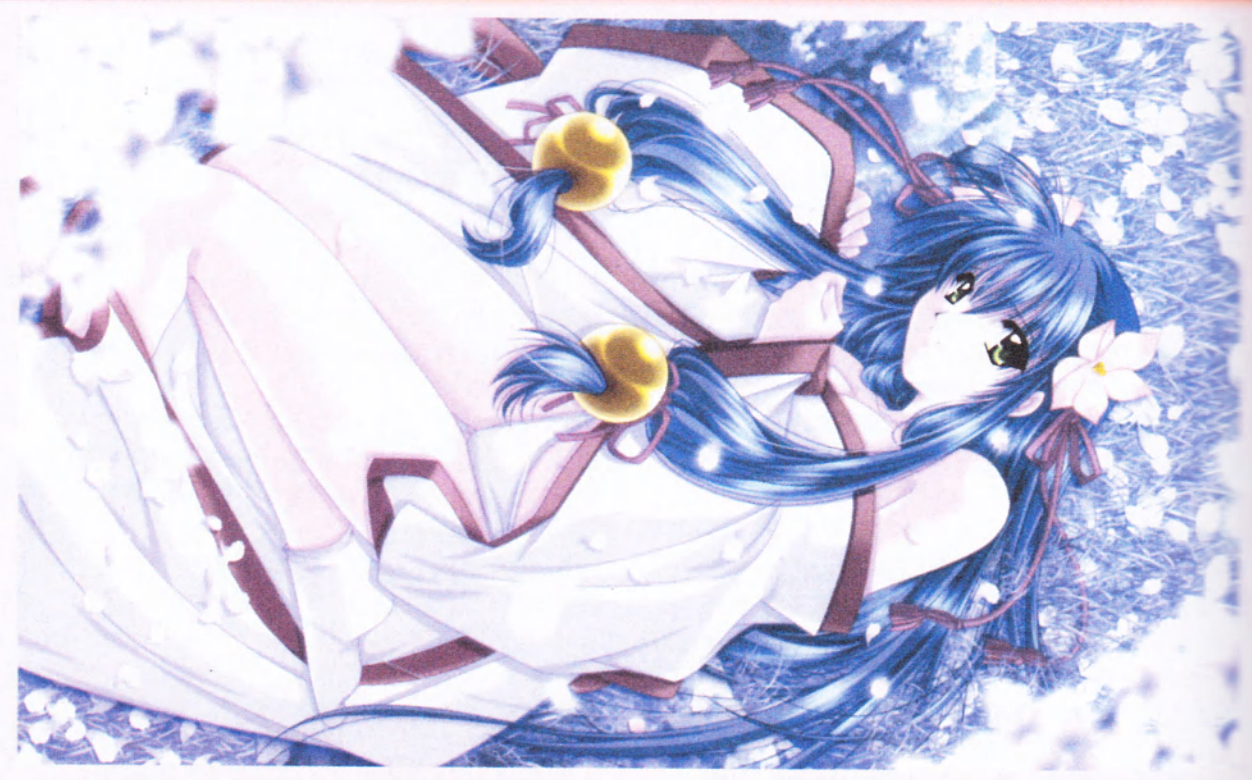
●出云战记 零 /IZUMO 零

脚本：高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2005 年 9 月 22 日

●出云战记 3/IZUMO3

脚本：高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：本山美奈、まりもりん、皇帝、草月弥生、星咲イリア、山咲杏、春乃伊吹、星川未流来
其他：特に無し
发售日：2007 年 7 月 27 日





《IZUMO》是 Studio e.go 继《城堡幻想曲》和《猎人学院》后的又一招牌系列，发售于 2001 年 12 月 21 日，其采用日本神话为背景，在剧本的撰写上颇费功夫，因此高桥直树和寺岛健治也有一大批 fans，中文名译作《出云战记》。《IZUMO》讲述男主角塔马光被梦中的巫女吸引到学园地下室的神坛，无意中触摸了神坛上的古镜，于是一时间地动山摇，等他醒来的时候已经置身于另一个世界了。当时的市场几乎没有和风美少女系的游戏，甚至连“和巫女”这种风格是否受欢迎都不能确定，因此在开发《IZUMO》时并没有想要制作续篇的打算。《IZUMO》和《古事记》相关的部分由高桥直树企划，在一次访谈中高桥直树表示，构思《IZUMO》剧本时他受到高桥留美子的《福星小子》、《乱马》以及 OVA《魔法骑士》的影响，而《真女神转生》的 RPG 系统则对《IZUMO》的系统产生了启发。游戏是颇具娱乐性的 RPG，并首次加入了“勾玉系统”为武器镶嵌不同属性的玉，一发售便受到了 fans 的追捧。《IZUMO》首发 23529 套,2001 年排名第 29 位。

看准市场的契机，《IZUMO 2》在 2004 年 7 月 30 日发售，有别于一代严肃感人的故事氛围，《IZUMO 2》有意加入了轻松搞笑的成分，但却让剧情变得苍白无力，不如一代。故事从前作主人公塔马光统治黄泉国 20 年后说起，以出云学院为舞台，八岐猛和大斗刚为男主角，在两个世界中展开冒险。游戏采用从《Vagrants》中改良的系统，并保留了《IZUMO》的五行思想连击系统，在 2004 年大卖 25540 套，位居当年销量榜第 16 位。此后《IZUMO 2 学园狂想曲》作为《IZUMO 2》的正统续篇在 2006 年 4 月 28 日登场，猛的冒险从古代回到了现代的出云学园，游戏加入了新人物和新故事，06 年卖出 17172 套，销量位居当年第 33 位。2008 年 1 月由 GN Software 发售 PS2 版，并在 05 年改变为 12 集的 TV 动画，当然质量就不提了……

2005 年 9 月发售的《IZUMO 零》是深受司马辽太郎影响的作品，故事发生在明治 12 年的横滨，三男三女是负责击退恶灵的组织“内务省直属恶灵对策班”成员，玩家可以根据日常的选项为六位男女主角配对。《IZUMO 零》和前两作没有联系，不仅将 RPG 改成 SLG，也取消了经典的五行思想连击系统，但保留了勾玉系统。每一个人物虽然都很有个性，但故事性和前两作相比相差甚远，对话也可有可无，因此是一款转型失败的作品。没能延续前两作大卖两万套的气势，《IZUMO 零》的销量下滑到 10961 套，全年排名仅居第 64 位，甚至低于同年大杂烩的《迪波巢箱》。《IZUMO 零》在 07 年 7 月 12 日发售了追加新剧情、新 CG 和新 BOSS 的 PS2 版，历史地位显得可有可无。



2007 年 7 月 21 日发售的《IZUMO 3》在画面和光影背景上超过之前几作，3D 技术也大幅提升，但和《IZUMO 零》一样在剧本上抛下了前两代异世界的主线剧情，而将改为大家族式的学园冒险故事，主角工藤驱有个体弱多病的妹妹，每天放学都要去探望，而驱自己被飞鸟井夏美拉去参加新闻部，然后周围发生了异变……06 年以后，Studio e.go 的剧本水准大幅下降，虽然同为高桥直树执笔，但《IZUMO 3》显然不能让人满意。2007 年随着第三方统计杂志《PC–NEWS》的倒闭，已经没有权威的数据能够说明 galgame 的实际销量了，来自《PUSH》杂志的数据表明，《IZUMO 3》只卖出 7239 套，全年排名第 48 位（《PUSH》统计的结果要比《PC–NEWS》少，而实际销量估计也只有 1 万出头），而 GETCHU 的在线销售量排行上，《IZUMO 3》则榜上无名。在这样的浑浑噩噩下，《IZUMO》系列在此划上了休止符。

●在雪融化的时刻 / 雪のとける頃に…
脚本：黒島一絵
原画：山本和枝
参加声优：岡田未央、山原水鶏、龍鳳院剣、早倉吏香、姫城舞子、木村あやか、楠鈴音、桜川みどり
其他：特に無し
发售日：2002 年 4 月 19 日

雪融化后是春天，而那时你将和谁在一起？故事白天发生在新北海道医院，男主角星野圣人一开始就有一位如胶似漆的新婚妻子，晚上则在家里圈圈叉叉。星野身边还有五位个性迥异的女子，暗恋自己的学妹、双重性格的护士长、天然的实习护士、18 岁的萝莉病人、自杀未遂送入医院的御姐。在星野结婚一周年纪念日上，妻子遭遇车祸昏迷不醒，是唤醒妻子还是选择身边的女子，此时星野夫妇的感情还能够无坚不摧吗？

继《Twin Way》和《苍青色的月光》后，2002 年 4 月发售的《在雪融化的时刻》又是一款纯文字的 AVG 游戏，以生活化的叙事方式和选择支节推动游戏的进行，着重刻画人物的心理纠葛。如果玩家能够忠于爱情，那么在雪融化的时刻，会有一个温馨的结局。在玩家审美疲劳以后，《在雪融化的时刻》并没有像《Twin Way》和《苍青色的月光》一样引起轰动，虽然故事不免落入俗套，但却也有一批被其打动的玩家，可谓中规中矩，特色不足。



●爱本堡之风 / エーベンブルグの風
脚本：高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：岩泉まい、大波こなみ、植木亨、内野一、ワタナベヒデタカ、はるかめぐみ、春日アン、三島由紀、紫苑みやび、ダイナマイト亜美
其他：特に無し
发售日：2002 年 7 月 26 日

男主角是小国爱本堡老领主的私生子，需要继承领主之位让这个被叔父搞得一团糟的国家重新振作，为爱本堡带来一股清新的风。玩家要在三年的时间里将爱本堡之风治理的井井有条，打扫等事项有两位女仆从旁协助，男主角要处理好税收与建设的关系，并且还要抽空推倒女仆、律师、修女和青楼小姐。游戏本身的耐玩性和故事性都不太高，推出后反响一般，后来 Studio e.go 在官网上提供 Recreation Room 的扩展补丁，提供 1 男 5 女六人扑克对战小游戏，胜出的话就能看到工口图片 -_-



●天使与恶魔 / てんあく
脚本：寺岡健司
原画：山本和枝
参加声优：宇佐美桃香、氷室省吾、カンザキカナリ、神崎ちひろ
其他：特に無し
发售日：2002 年 10 月 25 日

●天使与恶魔 DVD 版 / てんあく　DVD 版
脚本：寺岡健司
原画：山本和枝
参加声优：宇佐美桃香、氷室省吾、カンザキカナリ、神崎ちひろ
其他：音楽：ぴょんも
发售日：2003 年 3 月 28 日

2002 年 10 月 25 日发售的《天使与恶魔》同样也是一款纯 fans 向的高工口游戏，2003 年 3 月与时俱进地推出 DVD 版。男主角为了救人不小心被车撞倒，醒来的时候身边多了一个见习天使、一个见习恶魔和一个死神，于是十天里，主角就和这三个美丽的姑娘尽情地啪啪啪。和谁啪啪啪得多一些，结局就会偏向哪个方向……偏离了擅长的 SLG，《天使与恶魔》是 Studio e.go 对 AVG 的又一次失败的尝试，偏偏这款游戏还是 Studio e.go 六周年纪念作品，故事编得极度脑残，但妹子却一个萌过一个，这是何等的悲剧啊！不过游戏销量倒是意外的好，两个月多里卖出 23052 套，位居全年销量第 20 名。



神乐系列

●夏神乐 / 夏神楽
脚本：寺岡健治
原画：山本和枝
参加声优：？
其他：音楽：ぴょんも
发售日：2003 年 6 月 20 日

●鬼神乐 / 鬼神楽
脚本：？
原画：山本和枝
参加声优：？
其他：特に無し
发售日：2005 年 4 月 28 日

●月神乐 / 月神楽
脚本：寺岡健治
原画：山本和枝
参加声优：芹園みや、草柳順子、榎津まお、秋葉葉
其他：特に無し
发售日：2007 年 12 月 21 日

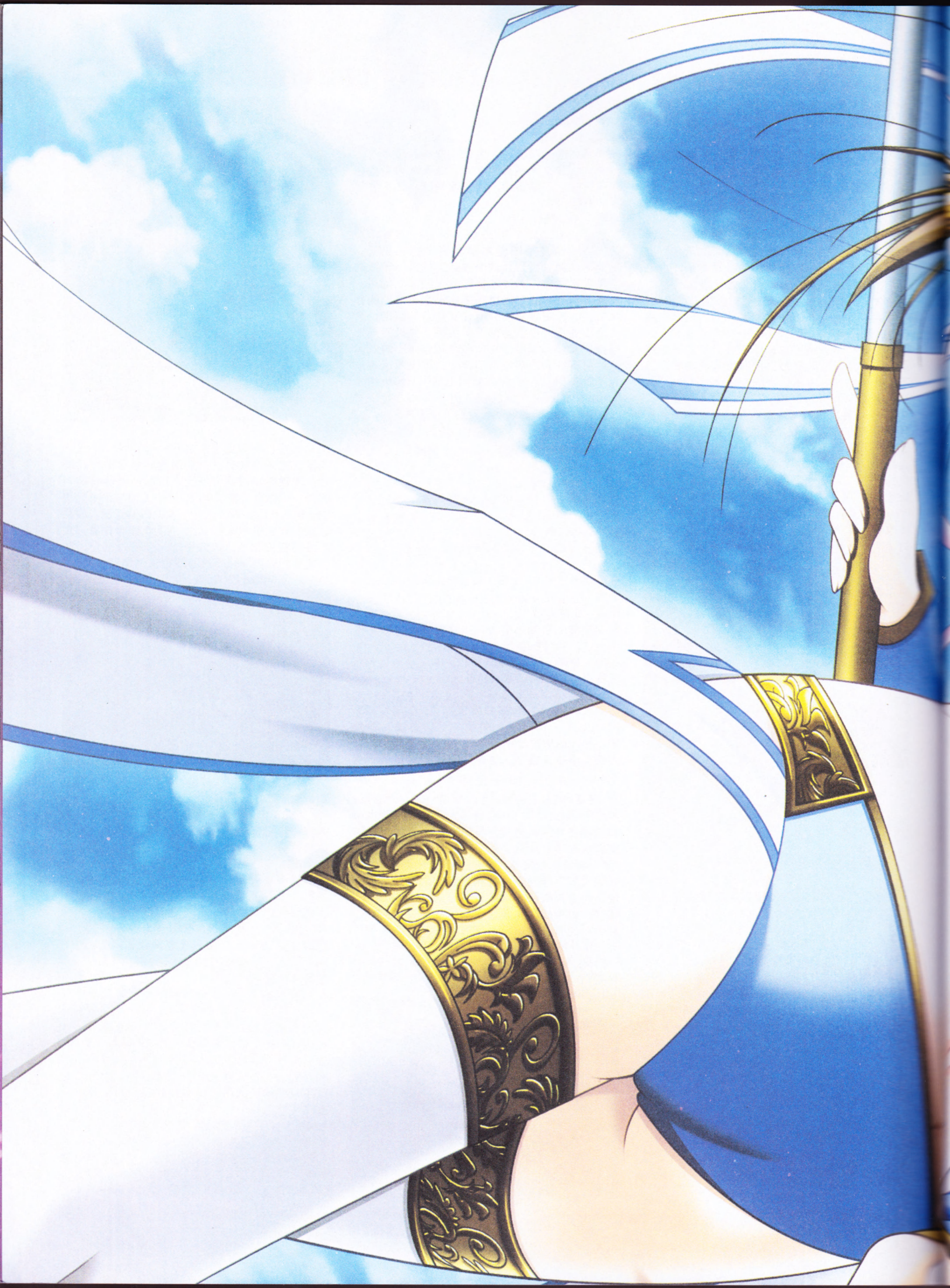
《夏神乐》是 Studio e.go 的第一款巫女游戏，发售于 2003 年 6 月 20 日，主人公泷峰干也来到神社见习妖怪退治，与他一起生活的有音羽家的姐妹和无口神“夏”，妖怪们的目的是夺走“夏”神具有封魔能力的杀生石，于是干也便要通过“夏”神制造的符和妖怪们进行战斗。游戏采用白天剧情（AVG）、晚上战斗（SLG）的模式，如果战斗失败，女主角就要被妖怪用各种各样的方法凌〇，而事后女主角居然还要找男主角补魔治疗。除了当时新颖的巫女设定外，《夏神乐》是一款工口爱好者收集啪啪啪图片的作品，非常乏味。游戏在 2003 年卖出 14830 套，销量位居第 31 位。



2005 年 4 月发售的巫女系作品《鬼神乐》则将工口发挥到了极致。主人公木岛卓在与恶鬼芳贺真人的对战中砍下恶鬼的手臂吃掉，变成了半人半鬼的半妖，企图袭击同伴天神二姐妹时被神秘女性叶子阻止。经过天神二姐妹的调养，主人公恢复了人的形态，但是潜藏在体内的鬼却时刻威胁着自己和同伴。为了方便鬼〇和凌〇，游戏将主人公设定为亦人亦鬼，本作的工口情节远远超过《夏神乐》，不入纯爱 fans 的法眼。《鬼神乐》在 2005 年卖出 14260 套，销量位居第 43 位。

继续巫女鬼 X 剧情，神乐系列第三作《月神乐》在 2007 年 12 月 31 日发售，这个系列的游戏都是独立成章，相互之间没有联系。月杜神社和千虫姬争夺王临山的战斗持续了数年，却因为异界妖魔的来袭不得不放下仇恨共同抵御外敌，于是反派人物千虫姬的手下飞天丸便联手月杜神社的两位巫女姐妹花共同和异界妖魔战斗！

《月神乐》的游戏难度不及《夏神乐》，CG 收集难度不及《鬼神乐》，当然还秉承神乐系列的传统挑战玩家的心理承受能力，但 07 年的时候巫女游戏已经不再像 03 年时那样凤毛麟角了，《月神乐》也只能落得个默默无闻的下场了……




ETERNAL KINGDOM
エターナル キングダム
〜滅びの魔女と伝説の剣〜
Illustration : Kazue Yamamoto

●学园天堂 / がくパラ！！ –GAKUEN PARADISE!!–
脚本：寺岡健治
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2003 年 10 月 24 日

2003 年 Studio e.go 继续着混乱的脑残学园故事，男主角被妹子骗喝了一种奇怪的药水，导致了男主角身上包括汗液在内的所有体液都带有“春性”，能够吸引身边的女性然后一个个疯狂地啪啪啪。为了能够改变这种体质，男主角和妹子成立了实验室，于是所有和他啪啪啪过的女性都来帮忙……经历了 2002 年一年的高工口折腾，Studio e.go 并没能在销量上击败黄金时代的经典作品，相反从 2003 年起进入了低潮，销量最高的《学园天堂》史无前例地啪啪啪了所有出现过的女性，但也仅卖出 16215 份，连两年前的 20000 份以上都达不到。你说它太工口没内涵？嗯，对，但是如果不工口估计连 10000 套都卖不掉了。



●流浪者 /Vagrants
脚本：高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2003 年 12 月 26 日

时间已经到了 2003 年年末，PC 硬件的发展也带动着游戏技术的突飞猛进，《流浪者》是 Studio e.go 第一款 3D 游戏。故事发生在天灾与战乱共存的人类濒临灭亡的未来，男主角是旅行于各地的孤儿，他与女主角的相遇，能否解开世界之谜呢？



除了能在 3D 地图上自由移动外，《流浪者》放弃了 SLG 而选用 RPG 类型，和之前的几个脑残游戏相比，Studio e.go 确实在《流浪者》上下了很大的功夫，剧本写的颇为充实，动画观赏性很强，不过很可惜失去信心的玩家并不买账，不算重制版圣魔大战，在 2003 年的三款 Studio e.go 游戏中就属《流浪者》销量当年最差，仅售出 13558 份，当然销量最好的《学园天堂》也同样半斤八两，中游的《夏神乐》也只有 14830 份的销量。

●魔王的女儿们 / 魔王の娘たち
脚本：?
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2004 年 4 月 23 日

《我的美丽天使》之后，Studio e.go 再度走女儿养成路线，2004 年 4 月，男主角落到了魔王头上。美丽的女战士潜入魔王城，劝说已经征服世界的魔王放弃战争，去和自己过充实的生活，脑残的魔王居然答应了。而女子口中“充实的生活”其实就是照看两个可爱的萝莉，于是魔王萌生了“萝莉萝莉，快快长大，快让爸爸吃掉你”的想法，然后的三个时期就是魔王邪恶的美少女梦工厂了……当然玩家们不会比魔王还傻，游戏销量一如既往地走低，2004 年仅卖出 10828 套。



●风之继承者 / 風の継承者
脚本：?
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2004 年 11 月 26 日

2004 年，《IZUMO2》的年销量风光地挺入前 20 名，《风之继承者》则位居第 58 名，销量 11910 套。眼睛能看见人类看不见的东西的少年西条晃二遇到了自称使魔的少女早纪，两个人就开始了欢欢喜喜的同居生活。《风之继承者》回归了 SLG 模式，但同时没有放弃养成，要过关没什么难度，只需要传统的练级打怪。游戏在各方面都很传统，也没有 FZL 之处，因此评价一般，中规中矩。





●人型遗迹 / ひとがたルイン
脚本：寺岡健治
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2004 年 12 月 24 日

《人型遗迹》设定在未来架空世界，据说世上有七个氏族割据争霸，最后留下了山提玛一族，战败的氏族们诅咒山提玛遭遇大灾难，而引导战争胜利的是古代兵器少女玛高和她的朋友们。游戏首次采用 ARPG 横板过关模式进行，操作感良好，但是知名度上却没有打开，最后以 8380 套的年销量惨淡收场。



●迪波雀巢 / でぼの巣箱
脚本：?
原画：?
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2005 年 12 月 22 日

《迪波雀巢》是 2005 年末发售的一款游戏大杂烩合集，其中包括夏季发售的《IZUMO 零》的扩张档，《圣魔大战》XP 版、外传《阿迪哈特战记》，纵向射击游戏《天神乐》，麻将游戏《雀神乐》等五个游戏，同时附送一本 80 页的豪华设定集，而价钱和 Studio e.go 的其他游戏一样，当年销量仅次于《鬼神乐》，卖出 11390 套，位列 58 名。


(c)Studio e.go!


(C)Studio e.go!

●青空魔法使 / あおぞら★マジカ！！
脚本：寺岡健治 / 相沢琉羽 /Team03
原画：山本和枝
参加声优：みすみ、後野祭、咲ゆたか、みる、広野大地、風音、森藍子、柴田菈、どてら 4 号、丈隆志、西野みく、山咲杏、蝦押丈
其他：特に無し
发售日：2006 年 12 月 22 日

《青空魔法使》是 Studio e.go 唯一的一款横板射击游戏，作为 Studio e.go 成立十周年纪念游戏而发售，人物做了全面的萌化，女主角是个粉色卷发的萝莉。单纯从射击游戏的角度来讲颇为有趣，不过这并非 Studio e.go 强项，本作依然销量惨淡，销量没进 TOP100。


(C)Studio e.go!

●巫女婚 / み・こ・こ・ん
脚本：?
原画：?
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2006 年 10 月 27 日

《巫女婚》听上去是 Studio e.go 擅长的古代巫女系列，但实际上确是不折不扣的校园恋爱 AVG，巫女部社员的男主角在路上捡到一个五谷神石像，结果石像变成了妹子，为了拯救力量将要消失的妹子，决定举行某种“仪式”，游戏里所有的仪式都是啪啪啪，到后来连选项都只有选择这样啪啪啪或者那样啪啪啪，挑不出正常的 CG……游戏由姐妹会社 Riddle Soft 负责企划，在工口度上令人心惊肉跳，因此除了 CG 以外全部差评，销量也同样惨淡，仅售出 9232 套，位列全年第 84 位。


(c)Studio e.go!

●麻烦的日子 / とらぶる DAYS
脚本：?
原画：山本和枝
参加声优：高岡政人、黒崎猫、水野江麻、丈隆志、西野みく、山咲杏、白井せいな、青井京四郎、九条忍
其他：特に無し
发售日：2007 年 4 月 20 日

06 年以后 Studio e.go 的游戏几乎就没法玩了，到了 07 年的《麻烦的日子》则将这种恼人的风潮演绎的淋漓精致。《麻烦的日子》发生在校园，几乎没有任何剧情，见人就工口，为了工口而工口，而实际上这样的游戏也并不受到玩家的欢迎，销量再遭滑铁卢，只卖了 5000 套以下，排名 100 开外，不提也罢。

●宠物回归 / おかえし び～すと！！
脚本：兄丸 / 鳩ハト。
原画：山本和枝
参加声优：?
其他：特に無し
发售日：2006 年 11 月 24 日

暑假的某日，男主角遇到了一个狗耳少女和一个狐耳少女，两位少女都想报恩，于是展开一段兽娘同居 AVG。Studio e.go 06 年的游戏，无疑在向着 Riddle Soft 靠拢，在《宠物回归》里除了还能看到山本和枝的人设，已经找不到任何一点 Studio e.go 的影子了。弱智的剧情，为了工口而工口，而游戏主控系统的改变也让玩家感觉非常不适应，很多玩家已经开始不承认这是 Studio e.go 的游戏了，游戏在销量上再度败北，破天荒的连前当年 100 名都没排上，离回老家结婚不远了……



● Xvain/ エクスヴァイン Devil Out EVAIN

脚本：相沢琉羽
原画：山本和枝
参加声优：水野えま、榎津まお、早乙女綾、神村ひな、みる
其他：特に無し
发售日：2007 年 10 月 26 日

《Xvain》又是一款排名见底的游戏，以某城市的超能力者自发组团打击不法分子为剧情，战斗是通过投掷骰子的比大小和排列组合发动攻击、防御、必杀技，工口部分先鬼畜后正常。四位女主角分别是自律人形、武道女、修女和天才萝莉，虽然画风依旧精彩，但游戏没有配音，打起来比较沉闷，也不可能有什么好排名……



● 小小的和平 VOL.1/ りとる・ピース vol.1

脚本：寺岡健治 / 高橋直樹
原画：？
参加声优：桜坂かい、茉莉奈、佐倉江美、唐沢けい、近藤武蔵、堀崎寿都、山本祐歌、ありたけんこう、水城昴、桜沢終、鈴口健、ミムカ、長谷目英光、安堂ナツ
其他：特に無し
发售日：2008 年 3 月 28 日

● 小小的和平 VOL.2/ りとる・ピース vol.2

脚本：寺岡健治 / 高橋直樹
原画：山本和枝
参加声优：桜坂かい、茉莉奈、佐倉江美、唐沢けい、近藤武蔵、堀崎寿都、山本祐歌、ありたけんこう、水城昴、桜沢終、鈴口健、ミムカ、長谷目英光、安堂ナツ
其他：特に無し
发售日：2008 年 5 月 30 日

《Little・Peace》是一款很有意思的作品，由《神乐》系列的剧本寺冈健治，《IZUMO》系列的剧本高桥直树分别执笔的两个以 N 县小望市为舞台的故事组成，故事风格迥异，分别在 08 年 3 月和 5 月发售了前两章，原本预订发售四作，但随着山本和枝的离开，估计后两作就要流产了……秉承着 07 年的颓势，《Little・Peace》依然很可惜的在销量排名上榜上无名，销量 3000 以下，排名 150 开外。



● 永恒的王国 毁灭魔女和传说之剑 /Eternal Kingdom ～滅びの魔女と伝説の剣～

脚本：津島澪
原画：山本和枝
参加声优：神無月季、水純なな歩、みる、まきいづみ、かわしまりの、藤森ゆき奈、ルネッサンス山田、桃井いちご、竹田いづも、榎津まお
其他：音楽：ぴょんも
发售日：2008 年 7 月 25 日

经历了几作失败的高工口作品折腾以后，2008 年 7 月 Studio e.go 再度走回擅长的奇幻路线，用悉心设定的世界观来展现一个熟悉的剑与魔法的时代，于是便有了《永恒的王国 毁灭魔女和传说之剑》这款 3D ARPG。邪恶魔女再度复活，少年 alan 和他的伙伴们收到宝物的引导走入森林，拔出了插在石像前的传说之剑，开启了战斗的序章……

这部游戏是在 2007 年 11 月 Symbio 代表取缔役社长有原昌显明示要进军韩国市场后的一作，韩文版在 2009 年 3 月发售。《永恒的王国》在日本销量 3983 套，排名第 92 位（《PUSH》统计），并在 2008 美少女游戏大赏中获得“最佳程序”的优秀奖，算是小小的回光返照一下，但是时至今日，Studio e.go 已经无力回天了。

同年 10 月，Studio e.go 还发行了一块高工口游戏《啪啪啪的啪啪姬》，销量不到 3000 份，排名 138 位(《PUSH》统计），我们就不作介绍了。



● 时之战华 / トキノ戦華

脚本：寺岡健治
原画：山本和枝
参加声优：
其他：商品同梱特典 OST CD
发售日：2009 年 1 月 23 日

《时之战华》是 09 年 1 月备受 Studio e.go fans 期待的作品，发售于 1 月 23 日，游戏回归巫女主角模式倍儿有好感，常叶国是时鹭之国最南端的边境国家，为了夺取秋津家的神器『**トキガネ**』的宝石碎片，穗原国向常叶国发起侵略，除自己名字外什么都不记得的少年天城隼人的到来，能够拯救这个国家吗？本作做回 SLG，采用《艾伦西亚战记》的系统，游戏分为剧情和育成 2 部分，相互交替进行。人设虽然依然是大众脸，但玩家对琉璃姬设定的好感度达到了近几年的最高峰，剧情和游戏性也相应提高，从各个方面来说，《时之战华》都是一款制作成功的作品。不过《时之战华》发售前，按理说每一季度出一作的 Studio e.go 理应公布下一部游戏，但 09 年却一反往常没有任何动静，直到山本和枝的出走才把这个问题暴露在玩家面前，Studio e.go 06-09 年的经营确实遇到了很严重的问题，风格的来回徘徊也是无奈之举，没想到这款让 fans 重拾信心的作品却最终没能挽救 e.go，却成为了山本和枝在 Studio e.go 的最后一款游戏，从某种意义上来说也可以看成是 Studio e.go 的遗作……







尾声

和许多 80 后一样，笔者最初接触 Studio e.go 是在《软件与光盘》附送的《圣魔大战》，如果说当年其他游戏杂志满目都是国产武侠的话，那常用 Studio e.go 游戏作为杂志封面的《软件与光盘》对美少女游戏的启迪就如同当年的《电电》所启发的一大批日本 ACG 爱好者一样。

当各位整天人云亦云的去膜拜只会画人不会画背景的“天才画师”TONY 大神时，可千万不要忘了迪波之巢制作所还有一位兢兢业业，画技非凡的山本和枝老师，她的人物画、她的背景画、她的创造力、她的影响力，足以和任何一个大师所媲美。对于山本和枝的 fans 来说，喜欢山本的画风毫无理由，而即使再千人一面，你也无法否认“判子绘”大师山本和枝的功力。山本和枝是一个时代的标志，一个只属于 80 后的时代。

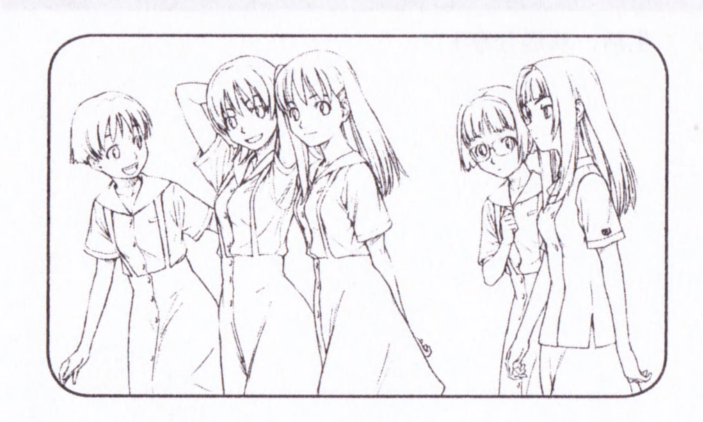
Studio e.go 绝对称不上是一家令人敬仰的 G algame 企业，但是如果你连山本和枝都要不知道的话，又怎么好意思看《二次元狂热》呢？Studio e.go 十二年，是玩家们成长的十二年。即使山本和枝走了，Studio e.go 依然活在 fans 心中。Studio e.go 走好，山本和枝走好。最后，祝山本大妈的迪波之巢制作所开张大吉，在天朝还有一群 fans 在支持你呢。▲



我等、世界O服のために——
とてもエロい
とても暴力
エロ秘密結社
GAME OVER
神猫在綫
极动漫频道，给你一柒刀
http://comic.yesky.com
天仓零的博客:
tp://www.amakura.cn/blog


动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年05月号
Two Dimensions Manic
2009
May.
7
总第七期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
给观众喂药的押井守
有关『空中杀手』的非客观解读
封底故事
东方奇械录
乐符「祭歌悠远」
——评点东方例大祭6音乐
愿虚幻的此刻成为永远
麻枝准“永远世界”的终结
鳴子ハナハル
游走于激萌与性感的境界线上
东方少女奇谭——专访中国同人绘师Dhiea
ISBN 7-900433-47-3
9 787900 433473

北京市100086信箱82分箱　《二次元狂热》编辑部



5月号
2009 Vol.7

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　　）

3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区 □天朝绘师 □本期特辑 □音律地平 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构
□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）
□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 5月号（Vol.7）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）